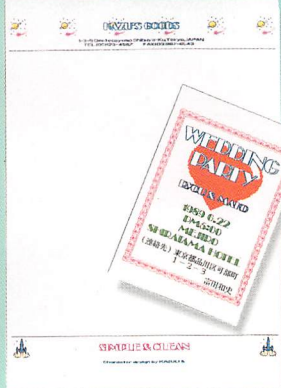
平成元年3月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第3号(通巻24号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商品です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
3
今月も増ページ!
1989/MARCH/420YEN
●㊙情報満載
〈スナッチャー、サイオブレードほかQ&A大特集〉
大増ページ ゲーム十字軍
●NEW
コナミゲームコレクションVol.3
ディスクステーション春号
パックマニア
アンジェラス
牌の魔術師
ウルティマⅠ
ザ・ゴルフ
三つ目がとおる
ポッキー
アメリカンサクセス
●LIST
ゲーム
プログラム
12本!
●ATTACK
マスター・オブ・モンスターズ/アークス
超最新情報
ぎゅわんぶらあ自己中心派2/魂斗羅
ファミリースタジアム/妖怪変紀行
金
酒

SONY
プリントの世界を支配するのはキミだ。
How do you do?
私は「ドクタープログ」。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界をあれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる心をひろげて欲しい。では。
つくる楽しみ
プリントショ
●カッコイイ、レターヘッドが出来た!
●メニューなんかもつくれるゾ!
2.21
新登場!
THERMAL COLOR KANJI PRINTER HBP-F1C
HITBIT
MSX
オンライン
紙送り
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる
It's a Sony

がまた増えたのだ。　これが待ちに待ったカラープリントである。

ップⅡMSX版、新登場。

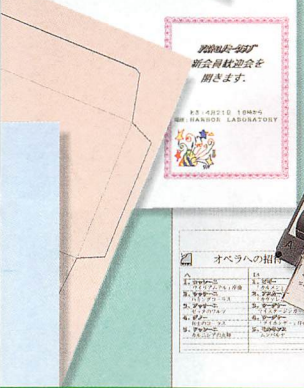
操作、簡単。すべて選択式！

選択式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき（裏面）・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけの便箋やオシャレなパーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。

●パーティーの招待状も封筒までこの通り！

●カラーポスターもこの通り！

●横断幕もデッカク印字！

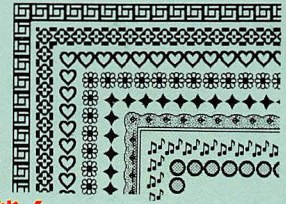
●カセットインデックスカードもお手のもの！

表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA　BLOCK　Deco
NEWS　PARTY　Reporter
RSVP　STARLET
STENCIL　TECH　TYPEWRITER
Thames
日本語１６ドット
日本語２４ドット

●まだまだあるゾ、イラスト126。

●選ぶのに困ってしまう飾り枠。

オリジナルイラスト作成、可能！

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいっきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

2.21 新登場！

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
The Print Shop

MSX2　2DD ×2

HBS-B014D 標準価格12,800円

©1989, Sony Corporation/ ©Broderbund Japan

リボンカートリッジ（黒）HBP-R1標準価格700円／マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円

プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

サーマルカラー漢字プリンタ*
HBP-F1C 標準価格49,800円

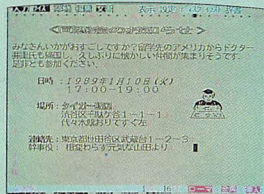
●印字方式／熱転写方式●用紙幅／葉書からB4縦サイズまで●プリンタケーブル付属

*マルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

●**カラー印字だ！** マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●**マルチフォントだ。6種の書体！** 和文3種（標準・ポエム・かしこ）、英文3種（標準・ポエム・デコ）と表現力いっぱい。●**JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！** もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついてるぞ。

さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかがかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。

●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタノシイ。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

MSX2　2DD ×2　HBS-B012D 標準価格6,800円

©Sony Corporation／イラストデザイン© Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。

●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体（JIS第1・第2水準対応）』で宛名印字できる。レイアウト表示もついてるぞ。●『裏面ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。

住所録ソフト
はがき書右衛門（かきえもん）

MSX2　2DD ×3　HBS-B013D 標準価格7,800円

©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。 MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE（辞書ROM約15万語）内蔵。

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円

©ASCII Corporation/ ©エルゴソフト＆ ©Sony Corporation

SONY
君の才能を待っている！
BOYS, BE CREATIVE!
SONY STAFF ONLY
「SONY STAFF ONLY」がマブシイ！
賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽せんで300名様にあたります。
「ソニープログラミングコンテスト実施中」
自作ソフトを応募して欲しい！
●一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
●小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
●アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
■各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイディア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさを評価する特別賞があります。受賞された方はヒットビットスタッフとして認定します。
■ヒットビットスタッフの特典 ●その1 ヒットビット商品(パソコン、周辺機器／ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
■応募要項 ●応募作品＊MSX規格で作られた自作ソフト。＊フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いいたします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイディア部門はこの限りではありません。)＊本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー㈱に帰属いたします。＊発表作品は、未発表のものに限ります。●応募方法＊応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。＊なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効) ●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表
HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た！
ゲームの流れは変わった。
あそぶ時代からつくる時代へ。
お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。
■F1ツールディスク(F1 XDmk2専用)付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
新・発・売
MSX2
F1ツールディスク付き
F1XDmk2
HB-F1XDmk2
標準価格49,800円
つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」でゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。
■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM/連文節変換辞書ROM/MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装備■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
HB-F1XDJ
標準価格69,800円
MSX2+
ゲームデザインパソコン
新・発・売
F1XDJ
ゲームデザインパソコンF1XDJ
FDD
HIT BIT
SONY
It's a Sony
君のアイデアをほめたたえる用意は、できた！
●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内 カタログWJ係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSX・FAN 3 CONTENTS 1989 MARCH

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN SCOOP

春まで待てない 最新情報 期待の4タイトル ゲーム

編集部は悩んだのである。この春発売のゲームを早くみたいし、みんなに知らせたい。でも、まだちゃんとゲームができていない。そこで、メーカーのかたにお願いをして、締め切りギリギリまでねばって、開発途中のもので特集を組んだ。さあ、どうだ！

SCOOP 1 読者の期待度No.1の野球ゲーム

野球ゲームっていうと、とにかく人気が高い。毎月やっている読者アンケートでも『ファミスタ』はいちばん人気だ。もちろん編集部だって早く遊んでみたい。ひとりより友だちと遊ぶゲームのほうがやっぱり楽しいしね。そしてMSX2+専用のROM版での発売も期待するところだ。

P7→

SCOOP 2 RPGのなかでは注目度トップ！

『ファミスタ』につづいて読者の人気が高かったのが『妖怪変紀行』。いまだに売れている『ラスト・ハルマゲドン』の番外編だけあって、RPGのなかではダントツだ。前作でのモンスターを主人公にしたテーマにつづいて、いままでの常識をさらにやぶる新しいテーマにぜひ注目！

※画面はPC-88版のものです。

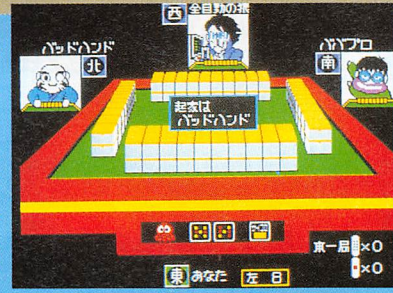
P10→

SCOOP 3 編集部で人気の高い麻雀ゲーム

野球、RPGとつづいて不思議と人気が高いのが麻雀ゲーム。前作『ぎゅわんぶらあ自己中心派』はベスト4に入ったこともある大物。友だちといっしょにプレイできないけど、おかしなキャラクタの連中と打つのは臨場感があって愉快だ。野球ゲームと似たところがあるね。

P12→

SCOOP 4 ひさしぶりの痛快アクション！

魂斗羅（コントラ）

やっぱりジョイスティックさばきに命をかける、という人に期待されているゲームがこれ。ゲームセンター版の移植で、戦場が舞台。武器を手に持ち、敵をバンバン倒して進もう、というスカッとさわやか純粋アクションゲームだ。そういえば最近、このタイプはあまりみかけないね。

P13→

野球ゲーム史上に残る名作が、ついにMSX2+で登場！

ナムコ
☎03-756-2311
5月発売予定

媒 体	
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	未定

2+専用だから球の行く方向に画面がきれいにスクロール。スクロールが楽しくて、ついついファールをねらいがち。だが奥はもっと深いぞ。

MSX2+版ファミスタの完成度を追求する

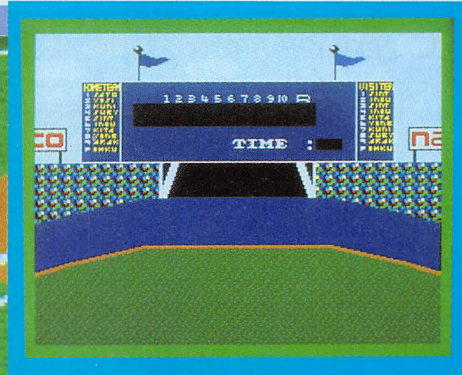
ナナメスクロールする球場は2+ならでは

本家のファミコンではシリーズ化され、パソコン版にも移植されてますます人気の高い『ファミリースタジアム(通称ファミスタ)』が、とうとうMSXにおめみえ。しかもMSX2+専用なのだ。2+専用ゲームは昨年発売された『レイドック2』、『F-1スピリット3Dスペシャル』につづく第3弾ということになる。

2+が登場したことで、球が飛んでいくときのスクロールの処理が解決され、いっきに臨場感あふれる試合ができることになった。球を打って、それが観客席までグ～ンと伸びていく姿をずっと追っていけるわけだ。もちろん球を追いかけて外野を走らすことだって可能だ。

従来の野球ゲームとどこが変わったのか

いままでMSXで発売になった野球ゲームは、ほんとうにいっぱいある。とくに去年のいまごろから夏にかけてはコナミの『THEプロ野球激突ペナントレース』に人気が集中した。そして、今年に入ってこの『ファミスタ』の登場。では、どのへんが違うのかというと、なんといっても2+によるスクロール強化で画面切り換えではないこと。そして、ジャンプなどのファインプレイができること。また、球場が青空とドームと2つあって、それぞれによってエラーのあるなし、延長の制限などの違いがある。以上はすでに決まっているものだけど、発売までの間にさらに新企画がくわわる可能性もある。

メイン画面を激写

⬅⬆基本の3つの画面だ。左がメイン。右上がスコアボード(旗の色は対戦チームの色にあわせて変わる)と観客席のあたり。右下がダイヤモンドだ。守備がいないけど、これは開発中のため

※画面は開発中のものです。Ⓒナムコ

あふれそうなファミスタの魅力をピックアップ!

1P・2P・ペナントといろんなモードで遊べる

『ファミスタ』に用意されたモードを紹介しよう。

最初に１人用の勝ち抜き戦から。これは、ジャパンリーグの全14チームから好きなチームを選び、コンピュータが決めたチームと対戦していく。勝てばつぎのチームが出現して、すべてのチームに勝てば終わりだ。

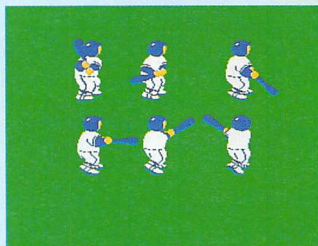
そしてペナントレース。ジャパンリーグのなかから自分のチームと、それ以外に5チーム選んで全部で130試合を消化する。その結果で勝率がトップのチームが優勝となるのだ。

このほかにも、もちろん好きなチームを選んで友だちと対戦するVSモードや、コンピュータ同士に対戦させて観戦するウォッチモードもある。

ジャパンリーグのなかから好きなところを選び好きなモードで遊ぼう!

それぞれ個性的な14+4の球団がある

すでに入っているチームの数は14＋4＝18で、全部で18チームある。＋4というのはこの4つのチームは最初には選べないという意味だ。最初に選べるのは14チームだけだ。では、この4チームはどうやればおめにかかれるのかというと、じつはまだ決まってない。ただし、ナムコの人につっこんで聞いてみると「ペナントレースに優勝したあとに出現するかもしれない」のだそうだ。優勝者の相手には申し分のない強いチームらしいのだが、そのまえに優勝できるかどうかが問題。いまから百字軍マジックを待つしかないかな。

キャラクタの開発画面。パターンが多いので選手の動きもよさそう!

ジャパンリーグ

ジャパンリーグ全14チームの横顔を紹介しよう。ドラサンズはひさしぶりの優勝をはたしたばかりだし、スパローズは有名人の息子がいるそうだ。また、身売りを決定したホーネッツやオリエンツなどなど親しみのわきやすいチームばかりだ。そのほか異色なのが、アメリカンパワー爆発のメジャーリーガーズや、ナムコのキャラクタが総出演のナムコスターズ。

最新のデータをもとに制作する予定という話なので、どんなチームができあがるのかいまから楽しみにしたい。

- D：ドラサンズ
- G：ガイアンツ
- C：カーズ
- S：スパローズ
- W：ホイールズ
- T：タイタンズ
- L：ライオネルズ
- Bu：バッカルーズ
- F：ファイヤーズ
- H：ホーネッツ
- O：オリエンツ
- B：ブラボーズ
- M：メジャーリーガーズ
- N：ナムコスターズ

オーダー	ポジション	名前	打法	打率	ホームラン	走力
1	CF	びの	S	.260	2	22
2	2B	とまり	R	.280	2	12
3	3B	たろすけ	R	.310	22	10
4	1B	ぱつく	R	.332	32	4
5	RF	あむる	L	.268	18	4
6	C	りゆうび	R	.240	10	8
7	SS	りようま	L	.262	4	10
8	LF	かげきよ	R	.272	10	8
代打						
	IF	べらほう	R	.280	18	8
	IF	わぎやん	L	.214	21	2
	OF	さんどら	L	.324	6	16
	OF	ぶんふん	R	.280	8	8

ピッチャー

タイプ	名前	投球法	防御率 ERA.	スピード	右変化率	左変化率	フォーク変化率	スタミナ
先	らつぷ	L	4.30	146	3	8	1	40
先	あさると	R	2.40	140	11	6	2	34
先	あるばと	RU	2.40	130	11	6	2	30
先	りつく	L	2.80	138	14	14	0	30
リ	ぜひうす	R	3.40	135	6	6	9	15
リ	きやらはち	LU	2.80	138	14	14	0	15

ナムコスターズの選手データ。打法の「S」はスイッチヒッターのこと

謎の4球団

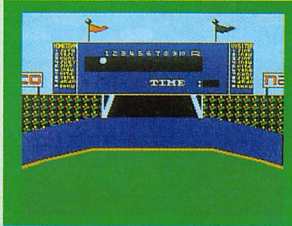
さて、謎の4チームを順番に紹介しよう。オールドボーイズは往年の選手がずらりとならんだ実力派。オールドリームズはスポ根といえば……の夢のチーム。名前のとおり、ナムコのナムコット事業部の社員ばかりのナムコットシャインズ。とにかく強いらしい。さて、最後は女の子ばかりのひめざンス。ソフトボール投げをする子もいたりして、あまり勝つということに執着していないかわいいチームだ。早く対戦してみたいね。

- HZ：ひめざンス
- OB：オールドボーイズ
- A：オールドリームズ
- NS：ナムコットシャインズ

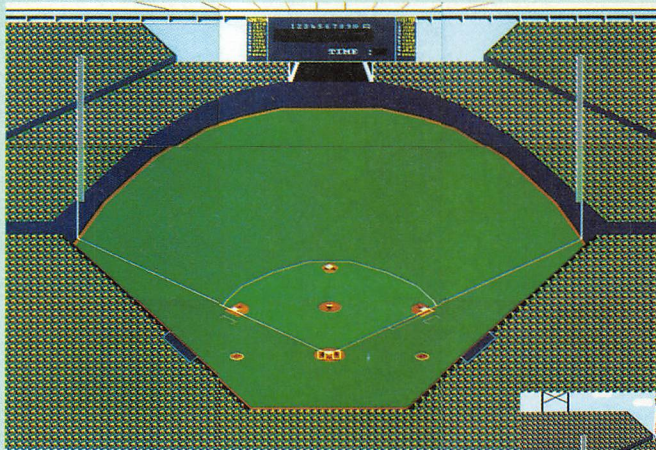
ひめざンスの選手は女の子たち。ピッチャーのなかにはソフトボール投げの子もいたりする。負けてもいいほどかわいい

2種類の球場で違った試合ができる

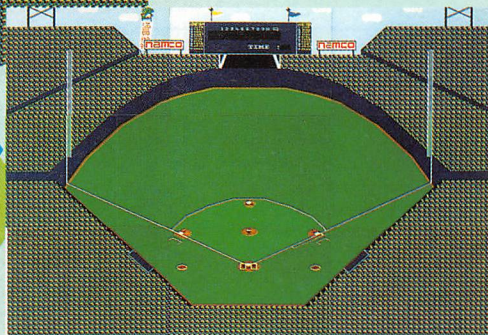
『ファミスタ』では2つの球場が選べる。1つめは球場の基本ともいえる青空球場。2つめは人気の高い屋根つきのドーム球場。各球場ごとに、ルールやしかけが違っていて、試合の展開も差があっておもしろい。

2つの球場に違いがあるってことは、楽しさも2倍になるね。

スコアボードは両球場とも同じ。直撃のホームランをねらおう！

流行 ドーム球場

最近ではすっかりおなじみになったドーム球場。ここでの試合はエラーがなく、どちらかのチームが相手を負かすまで、つまり決着がつくまで延長戦がつづく。また、高いフライを打つと、ボールが天井に当たって落下してきたり、強烈なホームランは天井を突き破ったりするという！

基本 青空球場

晴れた日にはすがすがしい青空球場。ここでの試合は延長12回で打ち切り。それで決着がつかなかった場合は引き分けとなる。また、太陽の光が目に入るのか、エラーをしてしまうこともあるようだ。

FAN SCOOP

MSX版ファミスタはさらに発展する！

日々こくこくと開発が進むなか、未定だけど気になる部分を整理してみたぞ。

1 チームエディット

自分のチームを持ちたい人のためのチームエディット機能があって、プレイを楽しくしてくれる。その方法はチームに与えられた数値(全14チームの平均ぐらいの予定)を選手全員に好きなように割りふっていくというもの。もちろん、選手の名前だって自分で決める。

作ったチームは、ディスクにセーブしておくことができるようになるので、学校の友だちのチームやアイドル歌手のチームなんていうのも、いくつだって作っておける。

気になるエディットチーム同士の対戦は、どうもムリそうな気配。なんとも残念……！

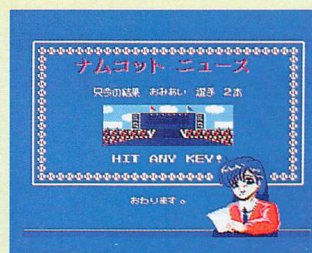
2 追加チームディスク

これはまだまだ計画中の話なのだけど、この『ファミスタ』にはいままでの野球ゲームにはなかった新しいシステムが用意されているのだ。その内容は、新しいチームを追加していくための新チームディスクを供給しようというもの。自分のエディットチームを、というのではなく、あくまでもすでに用意されているジャパンリーグに新しいチームを追加するというもの。どんなチームがいつ発売されるのかは未定(もちろん本編の発売後)だけど、プロ野球でいうオールスターや、アメリカの大リーグみたいなチームが候補にあがっている。

3 ホームランコンテスト

『ファミスタ』の発売までとても待てない人、あるいはそなえて練習をしておきたい人のために『ホームランコンテスト』が3月ごろに発売になる。ちなみにディスクステーション3号のはそのダイジェスト版。もっと待ちきれない人のためだね。

さて、内容はホームランをめぐる打者対投手の戦いで、5打席が1試合。1本でもホームランを打てば打者側の勝ち。それを防げば投手側の勝ち。もちろん、対人間、対コンピュータもOK。打者、投手ともジャパンリーグから自由に選べる、2+専用で価格は3000円ぐらいを考えているという。

好きな打者を選んでチャレンジだ

終了後はニュースで結果が流れる

ピッチャーふりかぶって第1球を投げました！

おっと、これは外角高めのいいコースだ！

ナイスインパクトだ。球はレフトへ一直線！

ぐんぐん画面がスクロールして……

レフトスタンドへ吸いこまれていって……入った！ ホームラン!!

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
発売日未定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

※88マークのついた写真はPC-88版のものです。

人気RPG『ラスト・ハルマゲドン』に番外編が登場。シリアスって感じのラスハゲのイメージを吹き飛ばしてしまう、明るく楽しく元気のよい内容なのだ！

世紀末の地球をすてた12体の日本妖怪たちの物語

前作ラスハゲとは同じシステムなのだ

ＭＳＸや他機種でも発売され、勇者でなくモンスターたちを主人公にした大人気のＲＰＧ『ラスト・ハルマゲドン』。ここで紹介する『妖怪変紀行』はその番外編だ。番外編といっても本編をしのぐ内容とテーマで、やっぱり楽しい笑いのなかにも、ある意味でいろいろと考えさせられるようなところがある。

基本的なシステムはラスハゲと同じもので、シナリオだけが新しいものになっている。かる～いギャグがテンポよくつづくので、ついついゲームに引きこまれてしまう。熱中度はラスハゲ以上かも。

⬆『妖怪変紀行』の移動画面。歩く姿がかわったぐらい ⬅元祖『ラスハゲ』

オープニングとストーリーはすっごく明るいノリ！

ラスハゲの主人公は12体のモンスターたちだったけど、番外編の主人公たちは、日本の妖怪なのだ。彼らがどんな冒険に旅だつのかというと……。

「1989年、日本妖怪は地球滅亡を予知し、新天地を求め宇宙へと旅だった。居住可能と思われる星を発見し、その大地へ降りたつが、そこにはさきに避難していた西洋妖怪たちがいた。共存を望む日本妖怪に対し彼らはある条件を出してきた……。」

➡⬇西洋妖怪たちは、この惑星のどこかにある3つの像を探して持参すれば、一緒に暮らしてもいいという

主人公となる日本妖怪12体の図

座敷童(ざしきわらし)
⬅すばしっこくて敵の攻撃をかわすのが得意だ

岩涯小僧(がんがいこぞう)
⬅手先が器用で道具を作る能力をもっている

雷赤子(かみなりあかご)
⬅空を飛べる妖怪で、道具を作るのもじょうず

のっぺらぼう
⬅頭は悪そうだけど、武器も防具も作れるのだ

おっかむろ
➡武器と防具の作成可能。手もないのに？

豆だぬき
➡空を飛べる。どうやって飛ぶかというと……

こなきじじい
➡武器も防具も作れるし、千里眼の能力もある

砂かけばばあ
➡道具を作れる。砂つぶても作るのだろうか？

一つ目小僧
⬅千里眼の能力をもつ。一つ目なのにねえ

芭蕉の精(ばしょうのせい)
⬅飛行可能だが、この姿で飛ばれると不気味だ

雪女
⬅雪女だけあって水に強い。ただそれだけ

キムジナー
⬅敵の攻撃をかわしやすいのは体が小さい利点

※画面は開発中のものです。

新天地を手にいれるために西洋妖怪を倒す(?)のだ!

朝・昼・夜の3つのパーティを編成する

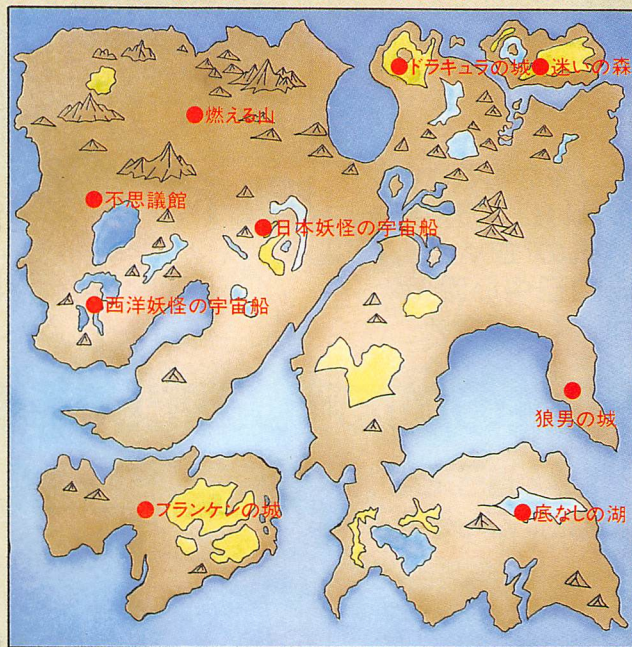
12体の日本妖怪が登場するとはいっても、全員で同時にマップ上を歩くのではないのだ。まず、ラスハゲ同様12体のメンバーたちを朝・昼・夜の3つのパーティに分ける。そのさいに、それぞれの妖怪のもっている能力や特性を考えて編成しておく。ラスハゲでの教訓だね。

こうして旅だった妖怪たちを待ちうけているのは数多くのイベントや、へんてこな名前の敵キャラども。その紹介は最後にするとして、システムの話をしよう。ラスハゲではレベルが上がると姿が変わったり、あるレベルになると合体ができて、もとの姿がわからないほど変化したりした。この点では、この番外編でも同じ。楽しい部分はそのままというわけだ。ただし、合体は妖怪として格が上がって、姿と名前が変わる、という内容になっている。たとえば、雪女は二口女に、のっぺらぼうは白坊主に、といったぐあいだ。

➡時間帯別に妖怪を選ぶ

⬅編成を終えたら出発

⬅世界の広さはラスハゲと同規模。地下迷宮もあるらしい

舞台となる惑星マップ(名称不明)

戦闘はシリアスと思ったら大間違い

⬆戦闘シーンなのに緊張感がないですね

戦闘シーンも基本的にはラスハゲと同じで、敵も味方もアニメーションして、バッタバッタとハデな戦いがくりひろげられる。主人公が妖怪というだけあって、戦闘時に使える特殊能力も、それぞれ雰囲気のあるものになっている。たとえば、砂かけばばあは敵に砂を投げつけ、こなきじじいは泣き叫ぶ……といったぐあいだ。

どうやら、戦闘シーンだけはシリアスなのかと思ってみたけど、出現する敵キャラたちの姿や名前がおかしくて、本気で戦うのかついうたぐってしまう。下の写真をじっくり見てもらうとわかると思うけど、敵になんだかかわいいヤツがいて、倒してしまうのがかわいそうなときもある。といっても、倒さないわけにはいかないけどね。

⬆敵キャラの一部。こいつらが敵だけど、倒してしまうのはかわいそう

楽しいイベントの数はラスハゲよりも多い

ラスハゲでのイベントは、物語のテーマゆえにシリアスでハードなものが多かった。『妖怪変紀行』では、その点がコミカルになっている。たとえば、あるところで出会うワニ男。こいつはナルシストで、みにくいくせに「ぼくってキレイ?」とか「ぼくって美しい?」と質問してくる。しかたなくイエスと答えてみると「ゲームを進めたいがためあえてイエスと答えたあなたに敵意を表します」と作者の言葉。なんてふつうのゲームじゃないんだ、と怒りつつもクスッと笑ってしまうようなイベントだ。でも、最近のゲームやプレイヤーに対する皮肉が含まれているようで思わず考えさせられる。

⬇なさけないナルシストのワニ男

⬇敵対する西洋妖怪のひとり、狼男の登場

⬇ハエ採り紙に捕らえられたハエ男が!

⬇どこかで見たようなラバーマスク男

SCOOP 3

待ちに待っていたユニーク麻雀ゲーム『ぎゃん自己』の続編だ！

ノーテンキな明るさと、タコっぽい打ち方が楽しい人気の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編が早くも登場！

ゲームアーツ
☎03-984-1136
発売日未定

媒体	ROM ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	未定

個性のかたまりみたいな連中と麻雀が打てるなんて！

「ぎゃん自己」とはいったいなんぞや？

『ぎゅわんぶらあ自己中心派（なぜか通称ぎゃん自己）』は、講談社のヤングマガジンに連載されたどこかヘンな人物たちの麻雀マンガ。このユニークな雀士たちと実際に対戦できるというのがこのゲームだ。その2作目が『ぎゃん自己2』なのだ。

↑前作『ぎゃん自己』のタイトル

「ぎゃん自己2」の完成度はかなり高い

前作の『ぎゃん自己』と違うところは、雀士たちが新しいメンバーの16人になったこと。とくに主人公が決まっていないこと。そして、つぎのページで紹介しているように前作を持っていると3つのモードが楽しめるなど、要素はもりだくさんだ。

↑今回はかなりにぎやかな雰囲気

自己中心派な雀士たちのプロフィール

前作と違う雀士が全部で16人。あいかわらず、ひとくせもふたくせもあるどうしようもないタコな打ち手たちだ。

勝ちすぎの金蔵
最強最後のツキ男！

ツキに恵まれた顔相の持ち主で、あがり役はダブル役満以上だ！

全自動の狼
コンピュータで打つ

コンピュータを利用し、すべてにおいて最善の手を打ってくる

ブラックザンク
さすらいの外科雀士

麻雀で自分に勝った患者しか治療しない外科医。打ち方はドヘタ

クララ
立てない女の子

必要牌があると、どんな状況でもないてしまう頭の悪い女の子

カルフォルニア・レディー
西海岸のお色気雀士

グラマラスなボディでメンツをまどわす陽気なアメリカ娘だ

ソニー君
技術力で勝負する！

技術のソニーといわれ、つねに独自開発した一級品の手を作る

かおりちゃん
不良少女雀士！

暴牌族に所属する不良少女。とにかくワガママな麻雀の打ち手

森田健作
麻雀に青春をかける

典型的な青春野郎。イッツーであがるのが大好きな人

バッドハンド
ツモもツキも最低！

配牌もツモ牌も悪く、名前どおりバッドハンド。アガれば大きい

献血のお由紀
麻雀で血液型を判定

麻雀の打ち方で相手の血液型をあてムリヤリ献血させてしまう

ヤーメネータ
七転び八起きが得意

自分の牌だけを見て打つドシロウト。口ぐせは「もう半荘！」

ハルタン星人
宇宙からきた雀士！

唯一知っている役タンヤオをあがりつづけて相手を混乱させる

哭きのカバ
哭き麻雀で攻める！

哭きに徹した麻雀を打ち、相手のツキをいただくという打ち手

E.T.
打つたびに賢くなる

高等生物のくせに応用力がない。しかし、引きの強さは一級品だ

片ちん大王
タコ麻雀の教祖様！

原作者に似ているが、原作者なのかどうかは不明のタコ雀士

ババプロ
いちおうプロ雀士

チンイツの快感が忘れられず、あくまでチンイツをめざす男

ぎゃん自己1を持っていれば3つのモードが楽しめる♡

『ぎゃん自己2』はそれだけでも楽しめるのはもちろん、前作『ぎゃん自己』を持っていれば、さらに2つのモードが楽しめるのだ。それでは、その組み合わせを説明しよう。

『ぎゃん自己2』のみだと、選択できるのはフリーモードだけ。ところが、スロット1に『ぎゃん自己2』を、スロット2に『ぎゃん自己』を差していると、勝ち抜き戦とタコ(ヘタな雀士)討伐戦という2つのモードがくわわる。FMパックのスロットがたりなくなってBGMがFM音源ではなくなってしまうところが難点。2+ならだいじょうぶだけどね。

タコ診断書	
タコ鳴き度	23 %
タコリーチ度	72 %
タコツッパリ度	99 %
フリコミ回数	1 回
チョンボ回数	0 回
総合評価	2 級

←全自動卓を採用しているので、待ち時間が短縮された(かも)。終了時にはキミのタコ診断書(つまりヘタ度)が表示される

○フリー対戦(ぎゃん自己2だけ)

16人の雀士のなかから、好きなメンバーを3人選んで対戦する。女の子に囲まれて打つのもいいし、てごわい相手を選んで麻雀の腕を鍛えるのもいいかもね。

○勝ち抜き戦(要ぎゃん自己1)

ランダムに選ばれた3人の雀士たちを相手に戦い、2位までに入れればつぎの相手へ進める。勝つと表示されるパスワードをメモしておけば、中断しても安心だ。

○タコ討伐戦(要ぎゃん自己1)

タコ派、アンチタコ派に分かれ、都内の雀荘を制覇していくのだ。同じ派のメンバーを1人連れていけて自分とメンバーの合計点が敵を上まわれば雀荘を占領できる。

SCOOP 4

アクション映画の主人公気分になれる!

魂斗羅(コントラ)

西暦2041年のニュージーランドの沖合のガルカ島を舞台にくりひろげられる戦闘。ひさしぶりのハードアクションゲームだ。

コナミ
☎03-264-5678
4月発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	5,800円

謎の侵入者を倒すため、最強の闘士が立ち上がる!

人類滅亡の危機を救うために戦え!

人類滅亡を企む謎の侵入者レッドファルコンがガルカ島を占拠した! その前線基地および中枢を破壊する命令を受け、海兵隊所属の優秀な兵士ビル・ライザーとランス・ビーン上等兵が派遣された……。

というのが『魂斗羅(最強の闘士という意味)』のストーリー。ゲームセンターとファミコンですでにおなじみだけど、MSX版はいろんなところにオリジナルの要素が追加されている。

←滝を昇りつめると、やっぱりボスがいたぞ!

↑重装備をした装甲車が進路をふさいだ

←数々のトラップに注意をしつつ前進だ

↑地下通路の奥にボスの要塞が

変化に富んだ3タイプのステージが!

ステージは全部で19。ファミコン版の倍以上のステージ数だ。画面は縦スクロール、横スクロール、3D表示と3タイプで、ジャングル、地下通路、ツンドラ地帯、ときびしいステージがつづく。待ちうける敵たちもあなどれない。強力な武器やレベルアップアイテムを入手し、より強い兵士となろう。

主人公は2人だけど、プレイは1人のみとなっている。

↑エイリアン出現。敵の正体は?

→気持ち悪い敵がたくさん出てくる
↓上から迫ってくるザコを倒して上がれ

※画面は開発中のものです。©コナミ

FAN ATTACK

Master of Monsters

楽しく勝つための定石や常識21
＋(プラス)キャンペーンモードのマップとデータ

SystemSoft

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモ

2月号のアタックの屈辱をはらすべく、虎の穴で猛勉強した。その成果を、いつも気にとめておく常識と、手順の話の定石にまとめてみた。これで楽しめる。

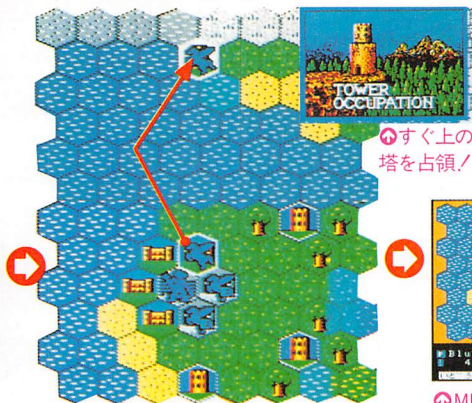
『マスター・オブ・モンスターズ』の世界へようこそ

定石 キャンペーンモードのマップ1ではターン1で再動を使い塔を占領する

これは2月号のアタックでも使った戦法だけど、この世界の特徴(なんといっても大魔法)をうまくとらえているので、もういちど紹介する。

ペガサスを召還し、再動を使う

すぐ上の塔を占領!

MPの残りはすべてペガサス

まず、足の速いペガサスをいくつか召還(しょうかん)する。そして、マスターの右上のペガサスに再動の大魔法をかける。これでこのペガサスは動けるようになった。ペガサスにカーソルをあわせて、マップのように移動させれば、1ターン目にして塔を1つ占領できる。これで塔の数は4つになるので、召還できるモンスターは5匹になるし、MP(マジックポイント)もすこしは増えるのだ。

ゲーム序盤は、前線部隊をどのへんにどう作るのか? なんていう難しいことは考えずに、再動の魔法を使いまくって、とりあえず塔を占領しまくるといい。ちょうどふつうのRPGで経験値かせぎやお金集めにはしるような感じだ。シミュレーションぽい難しそうなことは、敵のモンスターがぐっと近寄ってから考えればいいのさ。

常識 中立の塔よりも敵国の塔をねらう

モンスターを移動させるとき、移動範囲のなかに中立の塔と敵国の塔が両方ともあるときは、まよわず敵国の塔を占領しよう。敵国の塔を減らせば、敵マスターが新しいモンスターを召還できなくなるかもしれないではないか。

真下のレッド国の塔を占領せよ

常識 不利な戦いは避ける

戦闘するときには、画面の右端のあたりにモンスターの攻撃力や攻撃の命中率が表示される。この数字を見て、攻撃回数×あたったときのダメージ×命中率を計算し、敵のほうが数字が大きいようなら戦闘をキャンセルしよう。

有利そうでも命中率のぶん不利

定石 水上モンスターは陸におびきよせて命中率を上げてから攻撃する

水上モンスター、とくにサーペントやクラーケンは、河川や海洋にいるときはすこぶる強い。この強さはどこからくるのかというと、攻撃の命中率なのだ。右下の表のように、河川にいるクラーケンとサーペント、海洋にいるセイレーンに対する攻撃は2割から5割しかあたらない。どうりでなかなか倒せないわけだ。ところが、いったん陸に上がらせてしまえば、命中率は7割くらいまで上がる。宝クジが本命の馬券なみになるのだ。これならドラゴンやペガサスでも、まわりを取り囲めば1〜2ターンで倒せるね。

水上だと

水上のクラーケンは強敵だが

陸上だと

陸に上げれば命中率が高くなる

•水上モンスターリスト•

セイレーン
魔法の力は強いが、力も体力もない

サーペント
とても力強い。塔を守らせるのにもってこい

クラーケン
味方にいれば心強いが敵としては最悪

■水上モンスターの地形別命中率表■

	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
セイレーン	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	……	25%	70%	70%
サーペント・クラーケン	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	……	60%	70%	70%

常識 地形効果を気にする

同じ攻撃するにも、攻撃するモンスターのいる地形によって敵の反撃の命中率が変わる。といってもふつう1割くらいですけど。まあ、これは気配りのすすめですね。

草原では反撃の命中率60%

山岳なら50%になるのだ

■地形別命中率表

移動型	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
魔法使い	60%	……	……	……	……	……	……	……	……	……	60%	40%
上空1	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	40%	70%	70%	70%
上空2	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	……	70%	70%	70%
上空3	60%	70%	60%	70%	70%	70%	60%	60%	……	70%	60%	60%
水上1	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	……	25%	70%	70%
水上2	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	……	60%	70%	70%
地上1	40%	60%	40%	80%	……	70%	50%	50%	……	80%	40%	40%
地上2	60%	70%	50%	80%	……	70%	60%	60%	30%	80%	60%	60%
地上3	40%	60%	40%	60%	……	40%	40%	40%	……	60%	40%	40%
地上4	60%	80%	60%	……	……	70%	40%	40%	……	80%	60%	60%

定石 どうしても倒したいモンスターには半死や大火災、精霊を使う

モンスターの力だけでは倒せそうもないときでも、マスターの魔法の力でねじ伏せてしまえばいいのだ。ねじ伏せ方には2つの種類があって、ひとつは大魔法の電撃や大火災(HP〈ヒットポイント〉1〜30のダメージを与える)と半死(HPを半分にする)、もうひとつが精霊を呼んで戦ってもらう方法。両方をいっぺんに使えばあの難敵、クラーケンでもすぐに倒せる。

このクラーケンがじゃま

半死の魔法のあと精霊を呼ぶ

とどめの一撃はユニコーン!

常識 成長まぢかのモンスターにとどめを刺させる

瀕死の敵がいるとき、成長まぢかのモンスターにとどめを刺させれば一気に経験値がたまってレベルアップさせられる。

じつはドラゴンが成長まぢか

瀕死のマンティコアを倒して

トロールをどかしてドラゴンが

ドラゴンがレベルアップした

常識 敵モンスターとの相性を考えて攻撃

敵モンスターとの相性を考えないで無謀な戦いをくりかえしていたのでは、いつまでたっても勝てない。モンスターにも得手不得手があることを認識しよう。一見強そうな敵モンスターでも、そのモンスターが苦手にしているモンスターを立てれば、いともかんたんに倒せるのだ。

モンスターの相性が調べやすいように、レベル1モンスターの相性一覧表を50音順で作ってみた(右の表)。これを参考にして、敵の前線部隊のフォーメーションを見て、それを突き崩すのに適したモンスターを召還して前線に送りこもう。

ユニコーンとレイスだと不利

エンジェルだと大幅に有利だ!

■レベル1モンスターの相性一覧表

攻め方＼受け方	エンジェル	クラーケン	グリフォン	ゴーレム	サーペント	セイレーン	デーモン	ドラゴン	トロール	バーバリアン	ファイター	ペガサス	マンティコア	ミノタウルス	ユニコーン	リザードマン	レイス	ロック
エンジェル		×	△	×	×	○	=	△	○	○	○	△	△	○	△	○	◎	○
クラーケン	◎		◎	◎	=	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎
グリフォン	○	×		○	×	=	○	△	○	◎	◎	○	=	○	○	◎	×	=
ゴーレム	◎	×	△		×	○	◎	=	=	○	○	=	△	=	○	◎	○	=
サーペント	◎	=	◎	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎
セイレーン	△	×	=	△	×		△	△	△	=	=	=	=	△	=	○	○	=
デーモン	=	×	△	×	×	○		△	○	○	○	△	△	○	△	○	◎	○
ドラゴン	○	×	○	=	×	○	○		○	◎	◎	○	○	○	○	◎	△	○
トロール	△	×	△	=	×	○	△	△		=	○	=	△	=	○	◎	×	=
バーバリアン	△	×	×	△	×	=	△	×	=		○	△	×	△	△	=	×	△
ファイター	△	×	×	△	×	=	△	×	△	△		△	×	△	△	=	×	△
ペガサス	○	×	△	=	×	=	○	△	=	○	○		△	=	○	○	○	=
マンティコア	○	×	=	○	×	=	○	△	○	◎	◎	○		○	○	◎	×	=
ミノタウルス	△	×	△	=	×	○	△	△	=	○	○	=	△		○	◎	△	=
ユニコーン	○	×	△	△	×	=	○	△	△	○	○	△	△	△		○	△	△
リザードマン	△	×	×	×	×	△	△	×	×	=	=	△	×	×	△		×	△
レイス	×	○	◎	△	○	△	×	○	◎	◎	◎	△	◎	○	○	◎		◎
ロック	△	×	=	=	×	=	△	△	=	○	○	=	=	=	○	○	×	

◎非常に有利　○有利　＝同等　△やや不利　×絶対不利

常識 ZOCで塔を守る

ふだんは移動するときになぜか先に進めないというやっかいなZOCも、敵に攻めこまれそうなときには役に立つことが多い。かなりゲームに慣れてからでないと直感できないけれど、敵モンスター移動範囲を見極め、1匹のモンスターのZOCでだれもいない塔を守ることもできるのだ。

このままでは塔を占領されるが

ZOCで塔にとどかなくなった

定石 塔にいるモンスターが危ないときは新しいモンスターを塔移動で送る

塔にいるモンスターは敵に集中攻撃されやすい。とくに、足の速さをウリにしているモンスターにとっては生命の危機だ。

そんなときは、塔を占領したターンだけがまんしてもらって、つぎのターンで比較的安全なところに移動させる。そして、どこか敵に占領される可能性のない塔にいる体力のあるモンスターを塔移動で送りこめばいい。

塔にいたモンスターがやられて塔を逆に占領されたりすると精神的にもダメージが大きい。

瀕死のペガサスでは塔がやばい

塔移動でドラゴンを送って安心

常識 キャンペーンモードではモンスターをむやみに成長させない

どのモンスターでも成長させたいという気持ちはわかるが、キャンペーンモードでは、一度成長すると、つぎのマップからは、成長まえのモンスターが召還できなくなる。召還するのにかかるMPが成長するまえとあとで同じならなんの問題もないのだけれど、現実はそんなにアマくない。成長すると召還に必要なMPがどんと増えるのだ。下の写真はペガサスがモノペガサスになったときのショックを描いたもので、ガイアは財政に不安をいだき、消費税の導入まで考えてしまう始末……。

そのままでも十分に使えるモンスターはヘタに成長させないように。ただし、キャンペーンのマップ4までの話ね。

キャンペーン1の召還リスト

ペガサスがレベルアップした

召還MPが18からなんと56に

消費税導入を考えているガイア

常識 部隊表で成長させるモンスターを確認する

モンスターの経験値がどのくらいたまっているのか？　戦闘シーンでおおまかな感じはわかるのだけれど、正確に知りたいときは部隊表を見るしかない。部隊表でいい線いっているモンスターのところにカーソルをあわせてリターンすれば、マップ上のそのモンスターにカーソルがあう。こまめに確認しよう。

部隊表で経験値を正確に調べる

成長株のペガサスは彼だった！

■モンスターのレベルアップメンデルの法則

成長まえ	経験値	成長後	経験値	成長後
エンジェル	143	A.エンジェル		
グリフォン	93	ヒポグリフォ		
ゴーレム	93	S.ゴーレム(ネクロマンサー)		
	76	I.ゴーレム(ウィザード)		
デーモン	110	A.デーモン		
ドラゴン	110	ドラゴンL.(ウォーロック/ソーサラー)	103	F.ドラゴン(ウォーロック)
			103	A.ドラゴン(ソーサラー)
	93	ドラゴンZ.(ネクロマンサー/ウィザード)	94	M.ドラゴン(ネクロマンサー)
			112	D.ドラゴン(ウィザード)
トロール	83	ジャイアント(ソーサラー/ウォーロック)		
	127	ジャイアント(サモナー)	139	コロサス(サモナー)
バーバリアン	59	バーサーカー	85	ダークナイト
ファイター	76	ナイト	85	レンジャー(ソーサラー)
			94	パラディン(ウォーロック)
ペガサス	76	モノペガサス		
マンティコア	110	スフィンクス		
ミノタウルス	93	ゴーゴン		
ユニコーン	76	トライコーン		
リザードマン	59	サラマンダー		
ロック	143	フェニックス		

法則の見方　それぞれ左が成長まえのモンスター、右側が成長後のモンスター。数値はその成長に必要な経験値を表す。

常識 傷ついたモンスターは塔で休ませる

塔は召還できるモンスターの数を増やすためにあるだけではない。塔にいるモンスターのHPをターンごとにある程度回復させてくれるのだ(しかもタダで)。こんなにありがたい塔をガラ空きにしておくのはもったいない。傷ついたモンスターは前線から一時的にはずして、すこしもどったところにある塔に入れてHPを回復させよう。1ターンに1回しか使えない大魔法(このばあい回復や大回復)を使わずにすむかもしれない。

瀕死のペガサスを下の塔へ

ここでつぎのターンまでお休み

塔のおかげで8HP回復した！

常識 こまめにセーブする

転ばぬ先の杖。くだらない操作ミスで戦況が悪化するのは胃に悪い。移動した先で戦闘しようと思っていたのに、ついついリターンキーを押して行動済みになってしまうとか、攻撃する相手を間違って痛恨の一撃になってしまったりとか。気づかぬ敵モンスターになにげに塔を占領されないためにも、1～3ターンおきにセーブしよう。

2ターンおきにセーブしてみた

定石 序盤は足の速いモンスターを数多く召還して塔を取りながら前進させる

はじめてシミュレーションゲームに手を出したプレイヤーには、「戦略」ということばが重荷になることが多いらしいことが、総理府の調査で明らかになった(らしい)。そういうプレイヤー用の、とりあえずこうしてみたら戦略というのを考えてみた。RPGだってシューティングだって先のほうへ進んでいけばいいんだから、シミュレーションも敵の城のほうへ向かえばそれでいいというのうてんきな作戦。

まず、足の速いモンスター(上空モンスターがいい)をたくさん召還する。キャンペーンモードのマップ1ではペガサスだ。そして、下のマップの矢印のように塔を占領していくのだ。新しく召還したモンスターは先走りしているモンスターのあとに続けばいい。

足の速いペガサスを多く召還

常識 敵モンスターの能力にあわせて攻撃方法を変える

モンスターには2とおりの攻撃方法があるけれど、このうち片方を身につけていないモンスターも多い。そういうモンスターを攻撃するときは一方的に攻撃できるほうで攻撃しよう。

エンジェル対クラーケンなら

魔法で攻撃すれば反撃がない

定石 終盤へ向けて強いモンスターを塔移動で前線へ送る

終盤、とくに敵のマスターをいたぶるときには、腕力の強いモンスターを使いたい。でも、そういうモンスターにかぎって足が極端に遅かったりするのだ。こういうときこそ塔移動の大魔法を使おう。写真の例では、サーペントを召還し、召還したターンに再動の大魔法で城のちかくの塔まで移動させておき、つぎのターンで最前線の塔に塔移動でサーペントを送りこんでいる。ここぞというときによく使う戦法だ。

サーペントで起死回生をねらう

塔移動でサーペントを送りこむ

常識 マップエディタでマップを手直してプレイする

たとえば右の写真はマップモードのはじめのマップ「DUEL」をむりやり4か国戦のマップに作り変えているところだ。マップエディタでマップをいじりながら、どんな戦場になるのか想像するのも、またちがったおもしろさがある。

参戦国をふやしているところ

常識 後続部隊から行動させる

前のほうにいるモンスターにはどんどん前に行ってもらいたい。だから、後ろにいるモンスターにもできることは後ろにいるモンスターに任せたほうがいい。そうすることで、自然にモンスターのフォーメーションがよくなっていくのだ。前線の部隊ばかりに気を取られないように。

後続部隊の移動範囲を調べて

後続部隊から行動させるのだ

常識 移動→戦闘→大魔法→召還がふつうの手順

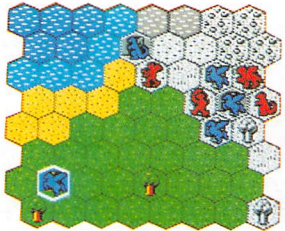
まず、精霊を呼ぶ必要があるなら精霊を呼んで攻撃。モンスターを移動させ、ばあいによって攻撃する。大魔法を使い、あまったMPでモンスターを召還する。というのがふつうの手順。

手順は漢字の書き方のようなもので、人によってちがっていたりするけれど、形が悪くなったり、誤字になることが多い。ふつうの手順でプレイしよう。

戦いが終わったあとで大回復

常識 キャンペーンモードでは最終ターンまでねばってMPをためる

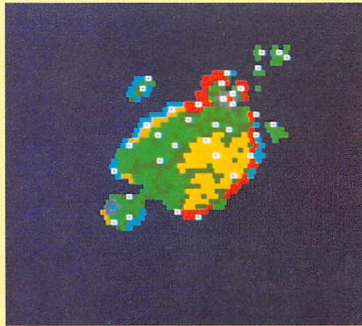
キャンペーンモードでは、勝ったときに、その時点で持っているMPをつぎのマップに持ち越せる。だから、あせってMPがほとんどないときに勝ったりするとつぎのマップで苦労させられるのだ。最終ターンまでMPをため、最終ターンで勝とう。

このまま31ターンまでねばる

常識 まず、どうプレイするのかを決める

とくにキャンペーンモードで重要なのだけれど、たとえばより多くの種類のモンスターを成長させるといった、そのマップにおける目的もきっちり決めよう。そうすればプレイに身が入るし、満足感も味わえる。なにげなくモンスターを動かしているだけでは、マスター・オブ・モンスターズのおもしろさはすこしもわからないぞ。

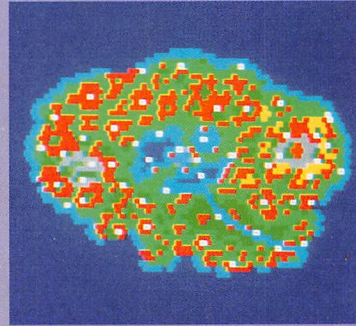
モンスターの成長はうれしい!

キャンペーンモード全8マップの外観とデータ

No.1 RPGのキャラクタメイクに相当する重要な戦い

2か国戦

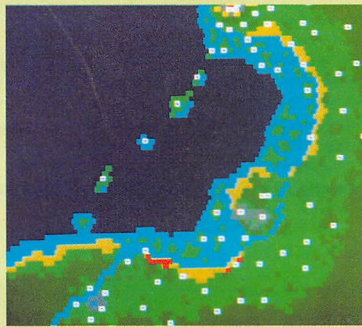
開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		26	
ブルー国	ガイア	3	50~100
レッド国	ダダ	6	200
グリーン国			
イエロー国			

No.2 比較的弱いツールを倒してからセイに挑む

3か国戦

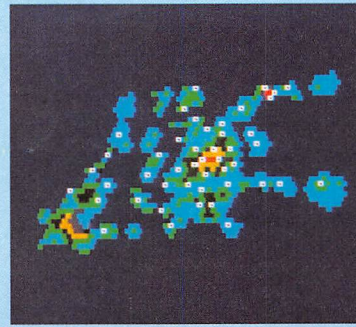
開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		37	
ブルー国	ガイア	4	+300
レッド国	セイ	8	200
グリーン国	ツール	6	200
イエロー国			

No.3 MPの貯金で成長したモンスターを召還せよ!

3か国戦

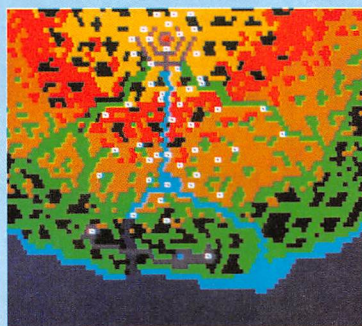
開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		49	
ブルー国	ガイア	2	+400
レッド国	Dr.ヒーガ	9	300
グリーン国	マスターヤマダ	5	250
イエロー国			

No.4 島のよせ集め。塔移動と上空モンスターで勝負

2か国戦

開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		43	
ブルー国	ガイア	0	+500
レッド国	ブッキー	3	600
グリーン国			
イエロー国			

No.5 火山島の一部のようなマップ。塔移動を活用

2か国戦

開戦時の情況データ

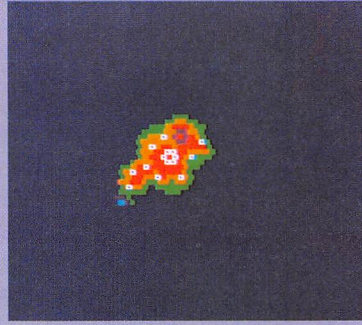
国名	マスター名	塔	MP
中立		32	
ブルー国	ガイア	2	+600
レッド国	タターリ	14	700
グリーン国			
イエロー国			

No.6 圧倒的に優位なケイコーのまえにイケをねらう

3か国戦

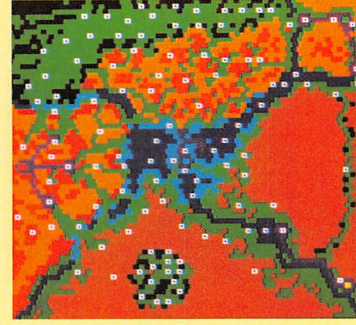
開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		57	
ブルー国	ガイア	0	+700
レッド国	ケイコー	34	400
グリーン国	イケ	6	400
イエロー国			

No.7 小さなマップなのにモンスターが強力なだけ難しい

2か国戦

開戦時の情況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		15	
ブルー国	ガイア	0	+800
レッド国	ひょうきん	0	900
グリーン国			
イエロー国			

No.8 最後をしめくくる4か国入り乱れての総力戦だ

4か国戦

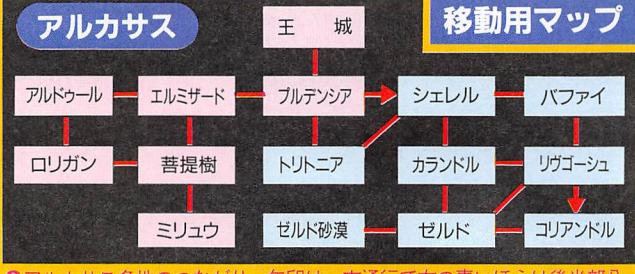
開戦時の情報データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		85	
ブルー国	ガイア	3	+1000
レッド国	クイーン ラリ	16	1000
グリーン国	ラムキ	7	1000
イエロー国	FOX	2	1000

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ゲームシステム

もの悲しいストーリーのRPG

ドラマを見ているような気分になれるRPG、『アークス』はそんなゲームだ。画面はグラフィックと、メッセージやコマンドのウインドウで構成され、一見アドベンチャー的だが、魔法やアイテムも豊富なパーティ形式のRPGなのだ。コマンド選択でゲームは進められ、途中のビジュアルシーンでストーリーが展開していく。いくつもの人間模様とドラマがもりこまれたお話で、最後にはあっとおどろく展開も待っている……。

アルカサス各地のつながり。矢印は一方通行で右の青いほうは後半部分

プロローグ

気ままな旅が過酷な冒険へ

王の城に伝説の金竜が現れ、日食の日までに国を離れなければ、国ごとほろぼすと告げた。人間のあまりの無軌道ぶりを見かねたのだった。

そのとき、国では１人の若者が旅に出ようとしていた。彼の名はジェダ。彼はモンスターがいるというエルミザードの神殿にむかった。中は迷宮になっていてモンスターだらけだった。神殿の地下１階で、ホビット族のどろぼうトロンに会い、ワナをはずす彼の器用さと手を組んだ。ひとまず神殿から村に帰ると酒場でエリンという女剣士があばれていた。仲裁に入るうち彼女も仲間にくわわった。そして、村を出た瞬間、とつぜん魔学者ヴィドと騎士団にかこまれ、どろぼうの仲間として捕まってしまった。城につれていかれ、無罪にするかわりに国に起きた危機の調査をたのまれる。

ヴィドをふくめた４人はアルドゥールの森へ、エルフ族の「語り部」に手がかりを求め、会いにいった。正統な語り部は人間と駆け落ちし、今はもういなかったが、族長の娘ディアナが仲間にくわわった。そして、一行はロリガンで、語り部の息子であるピクトに会う。役者がそろい、物語ははじまった。

伝説の金竜が王の城に警告のためあらわれた。アルカサスの危機

むかし騎士だった父を葬り、かたみの剣と鎧を身につけ旅立つ

神殿の地下でホビットのどろぼうトロンと出会う。第１の仲間だ

酒場であばれている女剣士エリン。なかなかたよりになる

村を出ようとしたらかこまれてしまった。ヴィドと出会う

王のもとへ連行され、国家の危機を救うための任務を授かる

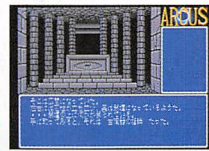
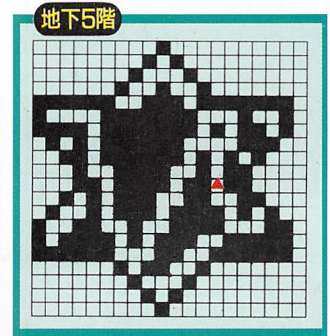
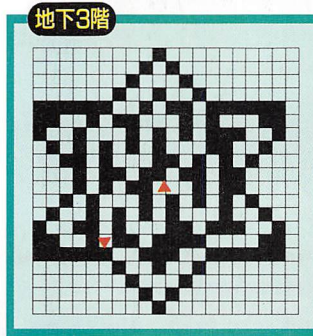
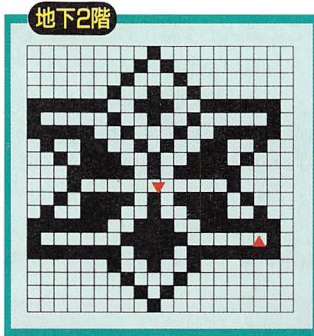
エルフ族のディアナ。人間への過去のうらみをすて任務に参加

ピクトはエルフと人間の間に生まれた。語り部をついでいる

パート1：エルミザード
4つの器をさがし出せ

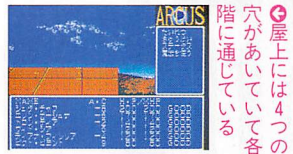
菩提樹にいき、木に刻まれているヒントを得たら、まず、エルミザードの神殿に挑戦だ。

このダンジョンでは、精霊たちが人間に力(魔法)を貸す道具として使っていた4つの器を見つけ出すのが目的。ダンジョン内にはすりぬけられる壁もあるので要注意。マップを見れば最短距離でまわれるけど、いろんなところの宝箱の中身を取らないと、お金がたりなくなる。このゲームでは、敵を倒してもお金は手に入らないからね。

ダンジョン内にはモンスターがいっぱい。この画面で戦闘に入る

これが4つの器が置いてある広間だ。4か所ある

パート2：ミリュウ
魔法についての知識を得よ

2つめのダンジョンはミリュウにそびえ立つ塔。この塔はかわったつくりになっていて、まず、塔のまわりの階段をのぼって屋上に出ないと中に入れないのだ。ただし、この階段にもモンスターは待ちかまえている。屋上には、のぼってきた階段のほかに4つの穴があいていて、それぞれの穴が各階に直接通じているしくみだ。

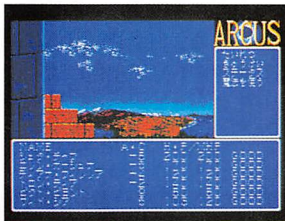
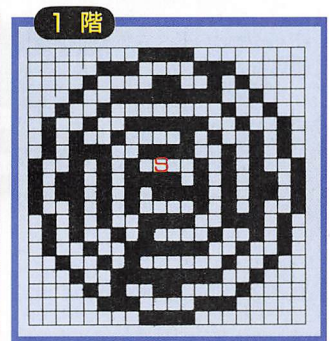
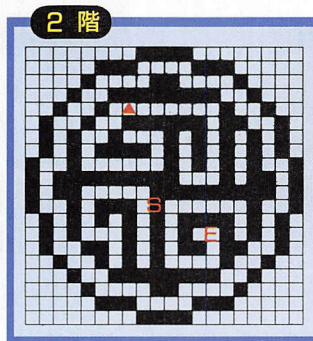
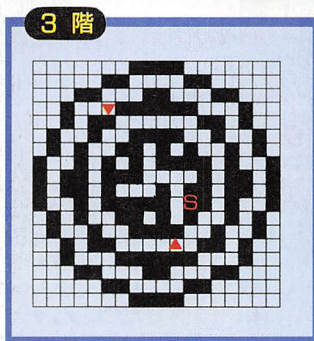
ここは、むかし王国の魔法研究所で、国の魔学者たちがここで魔法についての研究をしていたらしい。魔法についての手がかりがここにあるかもしれないのだ。というわけで、ここでの目的は、魔法や精霊の力についての情報を集めることだ。

ダンジョンを歩くうち2階のEで魔女に会える。彼女は1人、塔の奥で魔法の研究をしているのだった。人間たちは精霊の力を借りなければ魔法が使えなかったが、精霊の力なしにも不思議な力が使えるというのだ。まだ、彼女も少ししか使えないらしいが……。彼女からは、それらの魔法の話や4つの器の話など、新しい情報を聞き出そう。

屋上には4つの穴があいていて各階に通じている

まわりの階段をのぼり屋上へ

塔のなかはうす暗いダンジョン

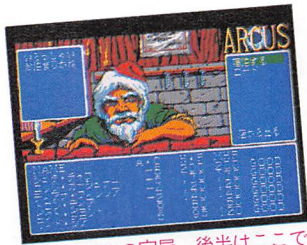
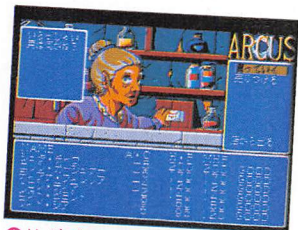
ダンジョンの奥に魔女が

彼女はここで魔法の研究をしている

マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

パート3：シェレル、リヴゴーシュ
世界も広がり新展開

ミリュウの塔で魔女に会い、ふたたびプルデンシアの村にもどり、村を出ようとすると移動可能な場所に「シェレル」という地名が増えている。

ミリュウの塔をクリアすると、ストーリーも新展開を見せ、いけるところもグンと増える。さあ、ここからが本番だ。

シェレルは村で、ここには宿屋がある。この村から新しい土地へと移動できるわけだ。ゲームのほうの区切りもいいので、ここの宿屋でセーブすることをすすめる。また、ここから移動できる場所にリヴゴーシュという土地がある。これも村で、そこにはよろず屋がある。ただし、売っているものはプルデンシアのよろず屋と同じだけどね。解毒薬や解マヒ薬などを十分に補充しておいて、装備を整えておこう。この先はさらに困難な旅になるのだから……。

シェレルの宿屋。後半はここで体力を回復したりセーブするのだ

リヴゴーシュのよろず屋。売っているものはプルデンシアと同じ

いけるところがぐっと増えた。これからがたいへんだ

アイテムのふりわけも重要なポイント！

このゲームでは、武器については全員がもともと持っているもののみ。ただし、薬や地図などのアイテムがある。このアイテムのふりわけが意外と重要。戦闘中マヒの魔法にかかった者は動けないので、解マヒ薬を持った仲間がマヒするとマヒは解けない、なんてことにならないよう薬類はとくにふりわけるのがポイント。

アイテムを仲間にわたしたりしてふりわけよう

パート4：カランドル
谷を歩き、風の精霊をさがせ

風の谷ダンジョンマップ

いよいよ本格的なダンジョン。このあたりからはワナが増える。一方通行のワナはここだけ

マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

4つの器を手に入れたはいいけど、ミリュウの塔で会った魔女の話によると、それらの器には精霊の力はなく、もはやぬけがらになっているという。どうやら、しかるべき場所にいき、精霊たちに会わなくてはいけないらしい。これからの目的は、火、水、土、風のそれぞれを司（つかさど）る4人の精霊たちに順番に会うことなのだ。

ここ、カランドルの風の谷では、風の精霊シルフィードとEの場所で会う。この先のダンジョンには、ワナがたくさんしかけられているので、今まで以上に慎重に進まなければならない。もしワナにやられたら必ず休けいして体力を回復しよう。新しいモンスターもどんどん増えてくるのであくまでも慎重に。

ピクトがなにかを感じたらしい。ついに精霊に会えるときがきた！

壁をにらんで休けいする。これ鉄則

こういうふうに画面を壁でいっぱいにして休けい

ダンジョンでは、どんなにうまく戦っていてもワナや敵の攻撃で体力が減ってしまう。休けいすれば、体力は回復するけれど、休けい中に敵におそわれることのほうが多い。気がついている人もいると思うけど、そんなときは、壁にむいてから休けいすれば敵にはおそわれない。ただし砂漠や氷河では使えないけどね。

パート5：ゼルド

灼熱地獄のなか土の精霊登場

カランドルのあとには、ゼルドへいってみよう。ここは砂漠で、ただの荒野になっている。一歩足をふみ入れると壁すらないので、うかつに動くと自分たちの位置がわからなくなってしまう。ここでは土の精霊コボルトに会うのが目的。精霊に会っていけば少しずつ魔法が使えるようになっていくはずだ。

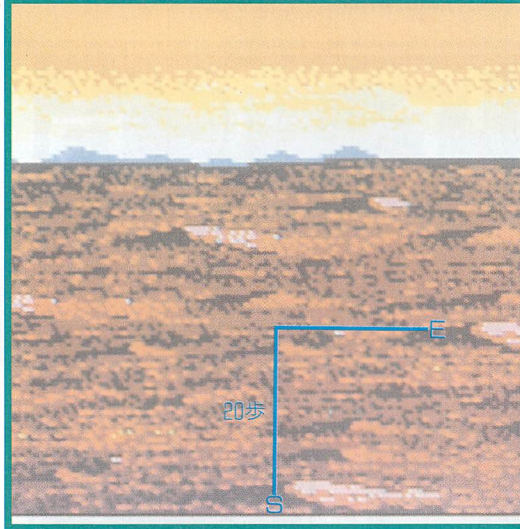
ここでの目的はもうひとつある。この砂漠をわたることだ。そうしなければ、コリアンドル氷河にはいけないのだ。

土の精霊が現れた。これで残りは2人

いざ氷河へむかえ

この画面と同じ背景のむきにひたすら進めばコリアンドルに着く

見てのとおり、だだっぴろい砂漠。遠くの背景はむきでかわる

ゼルド砂漠マップ

はっきりいってただの四角い世界。とくに目だったものはない。土の精霊の位置(E)には、入口から正面へ20歩進み、右へむいてまっすぐ歩けばたどりつける。

魔法を使うときは"はげます"が大切

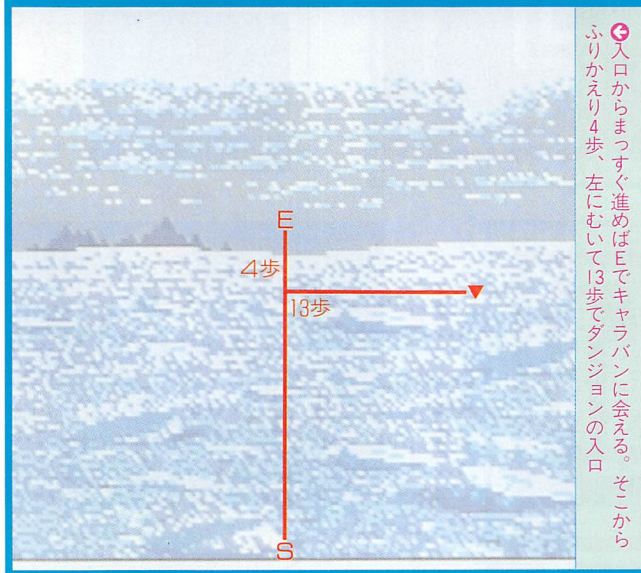
精霊に会っていくにしたがって魔法が使えるようになる。この魔法は便利で、敵を一撃で倒すことやダンジョンからいっきに脱出することもできる。ただし、これらはすべて使う者の気力を少しずつ減らしていくのだ。やみくもに使っていくと、どんどん気力が減って魔法が効かなくなってきたり、戦闘意欲をなくし、おびえてふるえだすこともある。対策はというと、魔法を使うときは、ピクトなどの戦闘力のひくい仲間に〝はげます〟してもらうのだ。これで少し気力も回復するというわけ。

魔法には、ちゆ、いち、飛しょう、そせい、水撃、濃霧、とうけつ、氷りゅう、水の剣、水爆、真空剣、ちっそく、たつまき、死、げきしん、らい撃、火炎、炎の壁、ねっぱ、熱風、爆発、爆れつの22種類ある。ジェダとヴィドの2人が使え、「ちゆ」から「たつまき」まではジェダが、「死」以後はヴィドが使う魔法だ。ただし、ジェダにヴィドが力を貸すこともあるので、ヴィドもはげまそう。

パート6：コリアンドル①

キャラバンに会えばひと安心

ゼルド砂漠で、遠くに氷河の見える方向へひたすら進むとコリアンドルにたどりつく。ここもゼルド砂漠と同じで壁がないので、自分の位置がわからなくなりやすい。ここには、氷河の地下ダンジョンの入口がある。これを見つけるのも目的のひとつだが、まずはキャラバンに出会うことが先決。キャラバンに会えば、ゼルドまでの秘密のルートを教えてくれるので、コリアンドルから砂漠を通らずに帰れるようになる。ひとまず、村までもどって装備を整えてからくることもできるわけだ。

コリアンドル氷河マップ

入口からまっすぐ進めばEでキャラバンに会える。そこからふりかえり4歩、左にむいて13歩でダンジョンの入口

モンスターもそれらしい。辺りは氷河のみ

キャラバンの男。ピクトと関係ありそうで気になるけど無関係？

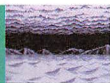
体力などを考えて隊列を組もう！

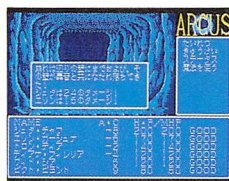
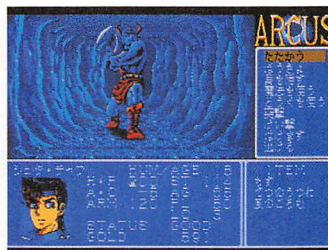
ダンジョン内にいるとき「たいれつ」というコマンドがある。これはパーティのならぶ順をかえるコマンドだ。この隊列の前のほうにいればいるほど敵の攻撃をうけやすい。つまり、少なくとも先頭は体力がある者でないと、すぐにやられてしまうというわけ。逆にいえば、ピクトのように体力のないものはうしろへさげたほうがいいのだ。また、ゲームをスムーズに進めるために、戦闘中のコマンド選択で、カーソルをあまり動かさなくてもいいならびだとさらにラクだ。状況によってこまめにかえるのも作戦のひとつだ。

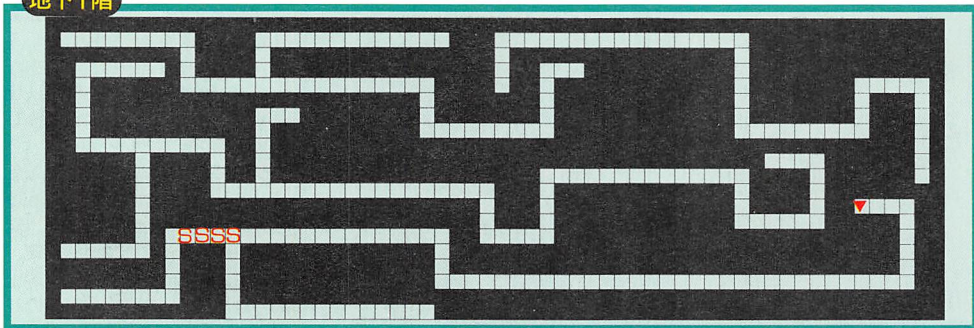
「たいれつ」のコマンドでパーティのならぶ順番をかえてみよう

マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

パート7:コリアンドル②

氷河の地下で水の精霊に会う

氷河で地下の入口を見つけるとダンジョンに入れる。ひさしぶりに壁があって、移動しやすい。ただし、ここは地下4階まであって、しかもルートがいくつか用意されているのだ。最短距離でまわらないとかなりやっかいなダンジョンだ。

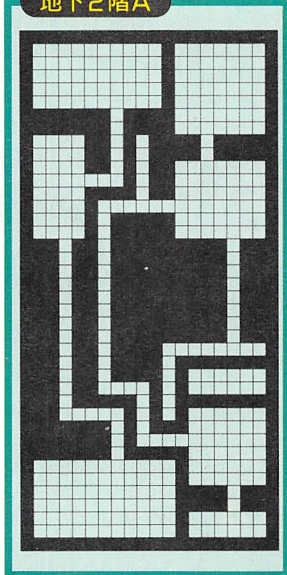
ここでの目的は、水の精霊ウンデーネに会うこと。ウンデーネに会えば、魔法を8割がた手に入れたことになる。このへんまでくると、敵も魔法をしかけてくるので、戦闘時にはヴィドの魔法「炎の壁」などでパーティを守ることもわすれないように。さて残すは火の精霊に会うだけとなった。

いたるところにワナがあってたいへん

うかつな戦いかたは禁物。魔法などを有効に使って戦うようにしよう

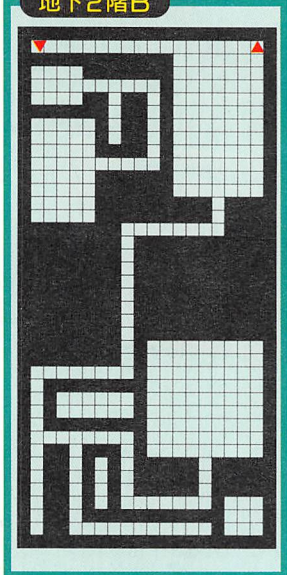
地下1階

いちばん下の道をいくのが最短ルートにつながる。ここでは最短ルートだけ記号で案内しよう

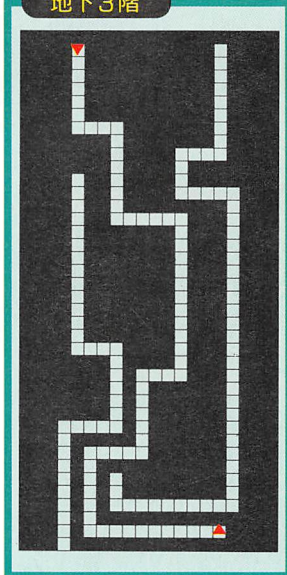
水の精霊だ！

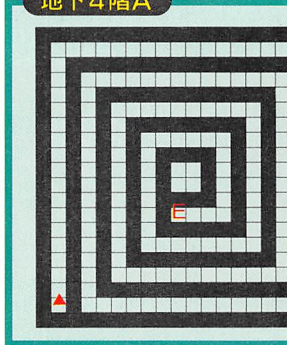
またピクトがなにかを感じたらしい

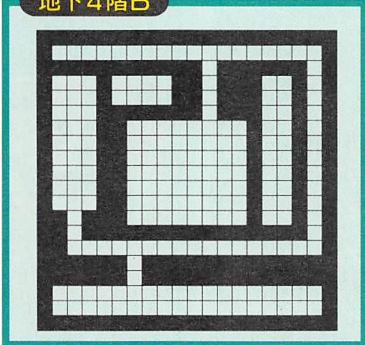
水の精霊だ。いよいよ終盤。あと1人だ

地下2階A

地下2階の別ルート。けっきょく遠まわりしてつかれてしまう

地下2階B

これが最短ルートの地下2階。最短ルートでないと苦労だらけ

地下3階

3階は中央の道が最短ルート

地下4階A

最短ルートの地下4階。ここに一発でたどりつけばラクに水の精霊に会えるというわけだ。うずの終点Eが精霊の位置

地下4階B

こっちの地下4階にはこないように。マップがなければ、まずひっかかってしまういやらしいしかけだな

聖導師が死んだ仲間を生きかえらせる

縁起でもないことだが、もし仲間が死んでしまったら、ドリトニアにいって聖導師に会えば生きかえらせてくれる。ただし、生命の大切さを説いた長いお説教を聞かされるのをがまんできればだけどね。魔法の「そせい」が使えるようになれば用はなくなる。

しまったピクトが死んでしまった。ドリトニアまでもどろう！

生命のありがたさを説く聖導師。説教が長いのがたまにキズ

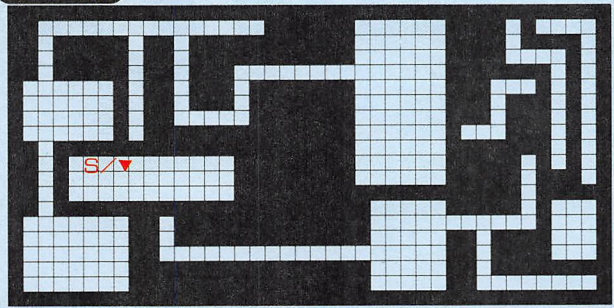
マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

パート8：バファイ

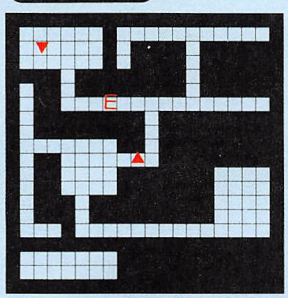
火の精霊に会い,最後の戦いへ

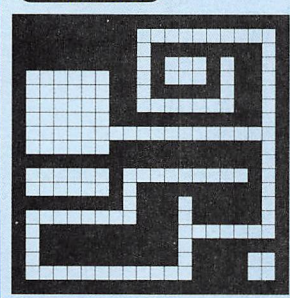
ついに最後のダンジョン、バファイのドラゴン山だ。ここで火の精霊に会うのだけど、火の精霊サラマンダに会うのはいたってかんたん。地下2階のEまでいけばすぐ会える。ここでは、精霊に会うよりも、問題はダンジョンの奥底にいるはずの金竜に会うこと。地下6階までおりるのはなかなかたいへんだ。

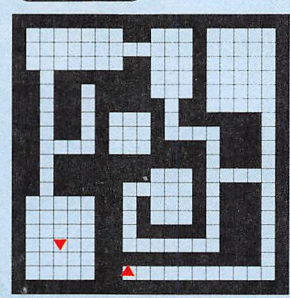
火の精霊に会って4つの器すべてに力を宿してもらったら、ひたすら地下へと進もう。ここも氷河のダンジョンと同じでルートがいくつかあるので注意！

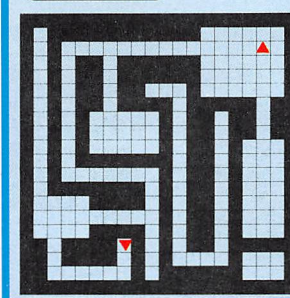
地下1階

ほかの精霊にくらべて、火の精霊はかんたんに会える

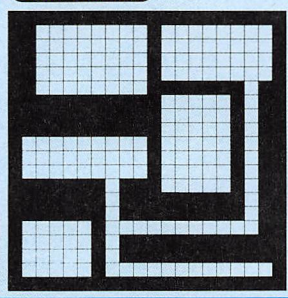
最短ルートでいくなら、地下1階で用があるのは入口だけ。入口と同じ位置に下へいく穴もあるのだ。ここも記号は最短ルートだけを案内

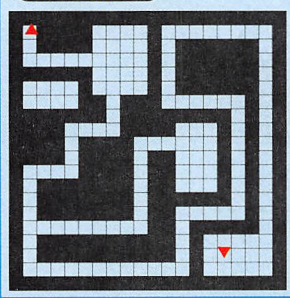
地下2階A

こっちが最短ルートの地下2階

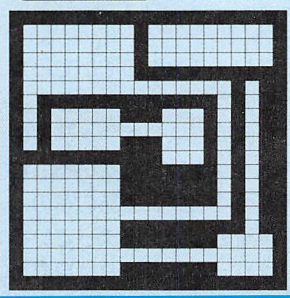
地下2階B

ゲームには関係ない地下2階

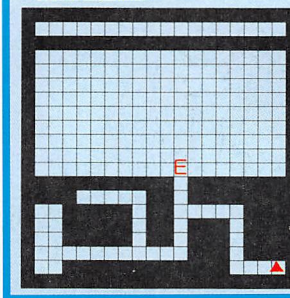
地下3階

地下3階。ぐるっとまわろう

地下4階A

最短ルートの地下4階

地下4階B

こちらは用なしの地下4階

地下5階A

こっちの地下5階が正解

地下5階B

ドラゴン山もいやらしいしかけだ

地下6階

ついにEで金竜と黒竜に会う

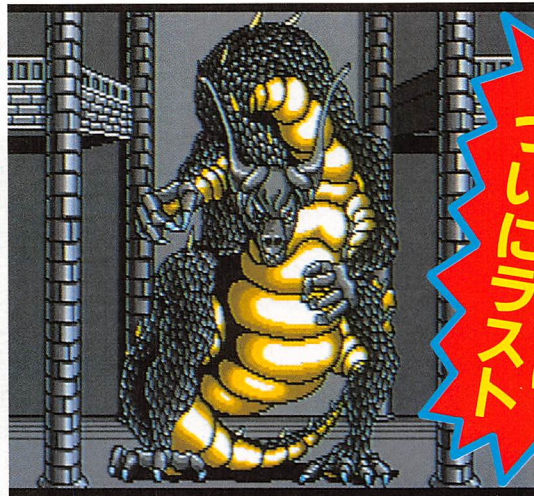
エピローグ

大どんでんがえしで物語は終わる

ついに物語もラスト。ドラゴン山の地下6階までできた。しかし、なんと金竜はすでに死んでいたのだ。そして、そこには巨大な黒竜が不気味に立ちはだかるのだった。そう、いちおう最後の敵はこの黒竜だ。こいつを倒せば念願のラストシーンが見られる。しかし、黒竜を倒したキミを待ちうけるのは奇想天外な展開、「だいっ！　どーんでーんがえしっ」だった。

金竜はすでに死んでいた……

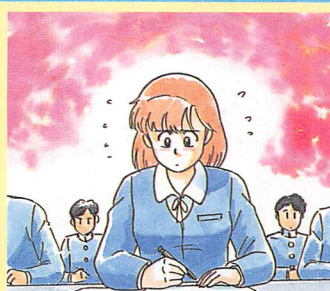
黒竜が登場。金竜の何倍もの大きさ。最後の戦いだ！

マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

Game Crusaders
ゲーム十字軍

今月のトビラ **東風(こち)ふかばにほひおこせよ梅の花**

サンゴのように見えるこの物体は、じつは太宰府から物質転位装置で送られてきた梅の木なのだ。生きている木を直接送ったため、転位中に変形してこういう形になった。さいわい、絵馬は乾燥した木片だったので、もとの形をたもっている(く、苦しい)。そういうわけで、今月は「主(あるじ)なしとてゲーム進めん」をモットーに、年末年始に発売されたゲームを集めた。受験地獄のかたわら細々とゲームを続けている読者に、Q&A特集を捧げる。

ゲームのぞき穴

受験シーズンにのぞいてみたいものといったら、ほら、となりの席ではやばやと答案のチェックをはじめている、容姿端麗才色兼備のあの子の、答案そのものに決まっているではないか。カルタは忘れた。

フォトクラブ

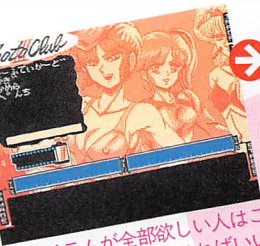
アイテムがかんたんに入手できるパスワード

まず、ゲームをたちあげるときに(F1)を押しっぱなしにしていてください。すると、「セーフティカード」「カギ」「カメラ」「ペンチ」の順に画面に表示されます。そして、ほしいアイテムにカーソルを合わせてスペースキーを押すと、パスワードが入力できます。パスワードは上から順に「Z80A」「GOLD」「MSX2」「HARD」です。

また、カーソルをいちばん下の、なにも表示されてないところにもっていき、スペースキーを押して「いんちき」と入力すると、ヘッドホン以外のすべてのアイテムを最初から持ってはじめることができます。

さらに、パスワードを自分で作ってしまうということもできます。「START. BAS」というファイルをロードして、行8500の「いんちき」のところをひらがなか英数字4文字で書き換えたあと、「START.BAS」というファイル名でセーブしなおせばオリジナルのパスワードが作れます。ただしヘタするとソフトを壊すので要注意。

(神奈川県／CHAMP・?歳)

☆最後はなんかファンダムみたいになってしまったが、とりあえず今回もエッチでスタートしてしまった。強い意志を感じる。

アイテムが全部欲しい人はここにカーソルを合わせればいい

ヘッドホン以外は全部あるでしょ

先月載せなかった写真を大サービス

この人は低血圧なんでしょうか……

むりやり起こしたら怒られてしまった

ゲームはマジシャンクン、高橋智クン、鷹紀翔サン、若松秀敏クン、森下尚代サン、シューター間杉クンの以上6名。さて、2月号の十字軍はいったい……クイズとM&Mの人にも結局テレカをあげることになりました。あ、スペースがない……テレカは発送をもって発表にかえさせていただきますのであしからず。

オブジェ制作＝堀川浩司
カット＝高梨誠

レイドックク2・MSX2でもプレイできる　2＋専用のレイドック2ですが、じつはMSX2でもプレイできるのです。とうぜん多少はバグりますが、なんとか遊べる？自然画はむちゃくちゃですが、その他のデモ画面はまともです。ゲームはななめスクロールがぽっかり空いています。横スクロール面は2＋でプレイするときよりもむずかしくなっています。背景がじわじわと転送されてくるからです。（千葉県／斉藤友昭・？歳）☆F－1スピリットのほうはちょっとゲームになりませんでした。

スターシップランデブー

ゲームをしなくても女のコとエッチできる！

No.2のディスクをたちあげます。じっとしていると文字が出てきますが、この文字が現れたらすぐにNo.1のディスクに入れ換えます。するとステージ1の女戦士とエッチすることができます。またエッチしたあとに出てくるメッセージは〔CAP〕を押しているとはやくなります。

（兵庫県／byKnight・16歳）

☆もともとNo.2のディスクは外人さんとエッチするためのディスクなのですが、こんな使い方もあるとは……。

このメッセージが出てきたらすぐに、ディスクを入れ換える

ふつうにやると外人さんの自然画なのですが、それはあまりにも刺激が強すぎるので……

アイテムと体力を満タンにしてエッチに専念

●まず、ミュージックモードです。オープニング画面で〔F2〕を押すとFM音源対応のミュージックモードになります。また、ゲーム中に同じく〔F2〕を押すとFM音源になってキャラクタの動きがおそくなります。●タイトル画面で〔F1〕を押すとコンティニューになります（ただし、アイテムはありません）。●〔F2〕〔F4〕を同時に押すと自殺します。●〔F1〕〔F3〕〔F5〕を同時に押すと、リアルタイムシーンではアイテムの数が増えていきます。スペシャルシーンではアイテムと体力が満タンになります。

（徳島県／マジシャン・？歳）

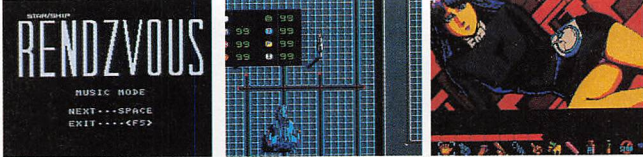
☆彼はこのほかに攻略まで書いてきてくれたので、担当者はおお助かりです。

ミュージックモードはFM音源できいてみて

はじめからこんなにアイテムを持っている

女のコばかり見てないで画面の下を見てほしい

新コーナータイトル未定

こいつぁ大ボケだ　先月号のこのコーナーで無効にするぞっ！と載せたら、見落としがちな部分にもかかわらずたくさんの連絡があった。そのなかでとくに笑えたのが、昨年の12月号で小林ひとみの～のウル技に採用になったささひでクンだ。なんでも一度出したハガキに自分の住所を書いて出してしまい、お兄さんに小林ひとみがどーのこーのといわれ、「まっいっかー」ときたもんだ。ちなみに希望のゲームはスナッチャーだった。エッチソフトなんぞやっとるわりには軽いヤツだ。まあ、発売がのびのびになっているソフトを希望しておいて、ハガキに「ゲームがこない。Mファンなんかもう買わない」と無記名で書いてくる陰湿なオタッキーよりはいいか。

新九玉伝

壁ぎわでウリウリしているだけで敵を倒す技

主人公のミンキー涼を壁にくっつけます。あとはずっと壁に向かって体当たりしているだけで近寄ってきた敵をダメージなしで倒すことができます。

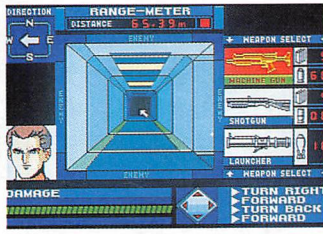
（東京都／夏目明宏・14才）

とにかくなんでもいいから壁や木などに向かって体当たりをしていると、レベルが低くても無傷で敵を倒せる

サイオブレード

マウスがなくてもスムーズに移動できるのね

研究所などの3Dアクションシーンでは〔SHIFT〕を押しながらカーソルキーを使うとアイポイントカーソルを使わずに移動できるので便利です。

（青森県／須藤利健・？歳）

アイポイントカーソルをつねに画面の中央に置いておくと攻撃のとき便利

マスター・オブ・モンスターズ

すご～く大変なキャンペーンモードの抜け道

キャンペーンモードで苦労していらっしゃるようなのでかんたんに勝ってしまう方法を教えましょう。まず、10ターンまでふつうにプレイします。10ターン目の敵の順番になったら、〔SHIFT〕〔F4〕を押しっぱなしにします。「せってい」の画面になったら、「こうふく」を選びます。これで、その国は降伏したことになるのです。

（愛媛県／高橋智・13歳）

☆アタックのマップもお世話になっているかもしれない？

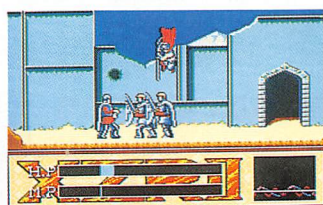
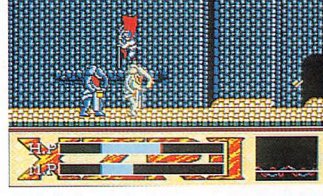
この画面にして降伏を選べばいいのだ

ほらほら、全部で8つのマップを制覇するとこんなグラフィックがでるのだ。アタックより早く制覇したぞ

XZR（エグザイル）II

レベルとお金が一気にアップの安全地帯だ！

XZRIIで、自分は絶対に攻撃されないで敵を倒せる場所を発見しました。エルサレムに行ったとき、アクションシーンになったら左へ行きます。最初の扉を通って右へ行くと、扉の手前に壁の半分ぐらいの高さまで上がれるところがあります。その上から下を通る敵をジャンプさせながら剣で攻撃することができます。カンボジアのアクションシーンに入ってすぐのところでも、同じことができます。

（埼玉県／正月仮面・20才）

ジャンプして下を押しながら攻撃キーを押す。一撃必殺の急降下攻撃だ

攻撃をくりかえすとレベルとドルの値がバンバン上がる。これはおいしい

Q… 『XZRII』の伊豆鬼ケ島で仁寛（にんかん）を発見したんだけど、牢屋の格子が開けられなくて助けだせません。（石川県／大木也寸志・13歳）

A… 仁寛（くどいが、にんかん）のところまで来るのに使った鍵では彼のいる牢屋は開けることができない。で、開かない牢屋から仲間を脱走させるときは、穴を掘ってやるのがパターン。穴掘りの道具は、アクションシーンのどこかで手に入れられる。あとは掘るポイントをさがすだけである。

フィードバック・隠し文字　12月号の技でミュージックモードにします(Tを押しながら、たちあげる)。ミュージックセレクトの画面になったら、おもむろにSを押します。すると、画面の上に「FEEDBACK　VERSION1.2　88.10.25」と表示されます。また、2周目のエンディングのあとしばらく待っているとスタッフの顔がおがめます。(東京都／久保田浩明・13歳)☆編集部のフィードバックはバージョン1.1で日付けも9.9でした。

新コーナー タイトル未定

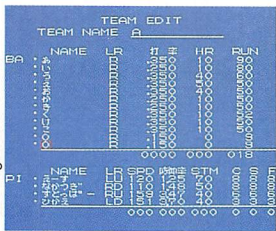
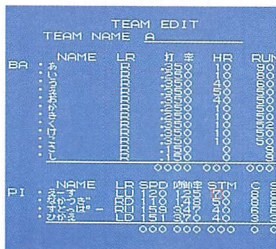
ものを書く会　友人Hはひどいやつです。数年まえHは自宅付近をうろついていた子犬をつかまえ、ペットにしました。雑種のメスでした。Hはその犬を鎖につなぎ、みそ汁をかけたごはんだけを与え、散歩もさせずに飼っていました。そして、数年がたちました。ある日、Hの家へ行くとその犬はいませんでした。どうしたのかとたずねると、病気になって死にそうなので、父が車でどこかに捨てに行ったとのことでした。犬の一生は、いったい何だったのでしょうか。かわいそうなのは犬だけではありません。Hはインコも飼っています。病死したり、ネコに食べられたりで、今飼っているのは5羽目だそうです。……つづく。

激ペナ

走力が18も増えてしまうウル技が発掘された

チームエディットのとき、下から2人の打者の走力を9にして残りは全部ふりわけます。そして、STMの下にカーソルをもっていったら、今度は上に動かします。すると、下から2人の打者の名前に数字が入れられるようになるので、2人とも先頭に0をいれます。すると、走力が18増えます。あとはその増えた分をふりわけて終わりです。

(愛知県／伊藤琢磨・17歳)

☆役に立つウル技だなあ。

ふりわけ終わったら、ここにカーソルを持ってくる

この写真のチームで選抜大会に応募しないでね

レイドック2

べらぼうに弱くったってエンディングだぞぉ

エリア1のステージ2のボスのところまで行ったらディスク2に入れ換えてボスを倒します。するとどうでしょう。ステージクリアのデモがエンディングになってしまう。しかも、エンディングが終わったあとにはエリア2ができてしまうというから摩訶不思議。

逆にエリア4のステージ2のボスのとこでディスク1に入れ換えると、エリア1のステージクリアのデモになるが、ゲームはこの先できなくなってしまうというからたいへんだ。

(長野県／中村誠・?歳)

イベントヒラガってひょっとして……

ディスクステーション2号

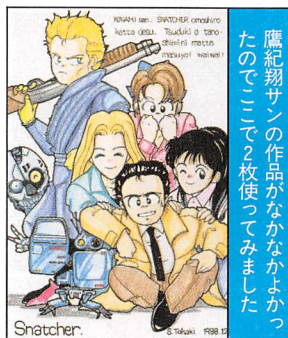
逃げることほど怖いものはないスクロールだ

ディスクステーション2号のなかにゴルベリアスの横スクロールだけプレイできるのがある。それのウル技で、赤い恐竜みたいなボスキャラのところまで行ってスクロールが止まったら画面の左はじに下がる。するとまたスタート地点からはじまるのだが、これがとんでもなく高速の強制スクロールで、先に進もうとしてもすぐにこの強制スクロールに巻きこまれて、またスタートからというのが何度もくりかえされる。止めるにはしゃがめばいいのだが、立てばまた強制スクロールにもどるのでリセットするよりほかにない。

(愛知県／本名ヤダ・?歳)

強制スクロールに巻きこまれる寸前の図

スナッチャー

このゲームにはかなりの隠し画面やメッセージが多いことが判明した。そこで、ここでは全部ではないが比較的発見しにくいものを総決算してみた

鷹紀翔サンの作品がなかなかよかったのでここで2枚使ってみました

センサーの反応がいいからといってこりゃないよな。まったく

工場跡

緊急出動がかかってさあやるぞと意気ごんだところに、いきなりあるぞ。なかに入れたら「話す」というコマンドを2回続けて入力すると、いきなりスナッチャーが現われたかぁと思いきや優秀なセンサーらしく、ハエを感知してしまうというわけだ。どうでもいいけど、距離数までわかってどうする?

ギブスン家

書斎にある5インチディスクのつながったMSX2パソコンを壊すとブラックジョークでウソのゲームオーバーになる。

あらゆることをすべてやり終えるとアリスが吠えるから裏庭に行ってみる。そしてまた書斎にもどるとメタルが蚊に反応する。ただし工場跡でハエに出会っておかないと蚊に会えない。

しばらく待つとウソだと出てくれる

まさかこのテのが2度あるとは……

ギリアン家

さて、ここらでちょっと捜査に行き詰まるので寄り道して、自宅に行ってみるとするか。

せまい我が家ながら、居間の音響システムはけっこうお金がかかっていたりする。なんといってもSCCサウンドなんだしね。居間であたりを4回ほど見てみると、「???」のコマンドが出る。「見る」「???」でCDとわかり、「調べる」「CD」をしたあとで「聴く」をすると、CDプレイヤーでSCCのサウンドが聴けるのだ。

早くも気付いた人が多かったみたいだ

ちょっと通り抜け

Q…「XZRII」モンスニー峠で、ユーグに光を反射させるものはないかといわれたんだけど、なにをわたせばいいの?(島根県／大和田孝・11歳)

A…グルノーブルの村で、アンドレという羊飼いと話をしたかな? 彼は羊を逃がしてしまって困っていたよね。そのアンドレの羊が、ここのポイントなんだ。モンスニー峠のどこかに、その羊がいるはずだから、さがしてみよう。きっととってもいいものが手にはいると思うよ。

ちょっとのぞき穴

ジンギスカン・ラッティ姫が生まれた？　十字軍のみなさん、たいへんです。ビッグニュースです。ぼくが、ジンギスカンをしていたら、ラッチ姫というとんでもないブスからラッティ姫というのが生まれてしまいました。なんか、このゲームが恐ろしくなりました。(大阪府／西久保圭吾・14歳)☆ほんとかなぁ？

ジョイディビジョン

「見る」「店内」を3回やるとゲームソフトのワゴンを発見する。ゲーム名がハッキリとはわからないようにでるが、ハッキリいってわかってしまう。

↑ワゴンを発見したところだ

アウターヘブン

ここで踊っているイザベラを呼び出し、5回ぐらいしつこく電話番号を問いただすと観念して1回だけ教えてくれるので、忘れずにメモをするべし。

それから、ヤミ流通でしか食べられないせっかくの鯨肉料理だからあきるぐらいしっかり飲み食いしておこう。なぁにどーせ必要経費でなんとでもなるんだ金の心配なんぞいるもんかい。でも、これも本部の局長室にもどるととんでもない結果になってしまう。ゲームの進行に問題はないけどね。

↑しょうがないなーと教えてくれた電話番号が

↑こんなところの番号だなんて……。いやなやつだなあ

↑鯨肉を食ったおかげで、こんな目にあうはめになった

本部

射撃室でまず、小手調べにスナッチャーくん全部と人間ちゃんを4人以上ムダ弾をだしてもいいから撃ち殺しちゃう。すると、またここでウソのゲームオーバーを拝むことができる。スナッチャーは全部撃たずに人間だけを全部撃ってみたら……と、思うのが人間の正直な心理？　このことに気がついたらキミは悪人だ。ムダ弾を出さないで人間だけ5人以上撃つとまえのとは違う結果が出る。事前にセーブしておくことをお勧めしよう。

↑スナッチャーを全部と人間を4人くらいたおした、場面

↑スナッチャーをたおさずに人間だけをたおすとこうなる

イワン家

ACT1も詰めになってきたところで、ここはイワン家。

「調べる」「浴槽」を2回するとしょーもない隠し会話が出る。……ここはこれだけなんです。すいません。

↑つまらない、隠し会話なのですが、怒らないでください

……てなわけで、希望のゲームあげるから本名と住所を知らせなさい

アルタミラ前

アルタミラ前に移動し、トライサイクルを降りてなにもしないで待っていると、百円おばさんがよってくる、去ったあとには間髪入れずレゲェがたかってくる。シッシッシッ……。さらに、ここではサンタクロースがいなくなったあとに「見る」「あたり」をやってみると、空腹のためかうどん屋を見つけて入ってしまうという人間らしい光景を見ることができる。ちなみに、「調べる」「あたりの人々」では、だれかが変なものを落とす。その変なものとは、たばこの吸殻だったりする。見つけるほうも情けないが、投げたばこはもっとよくないよね。

↑ここではメッセージがたくさん出てきてとてもうざったい

うどん屋

変なもの

クイーン病院

病院内は3つの部屋があり全部の部屋にまず入る。暗室になっている扉3の部屋ではホワイトボードをまず見ておこう。

3つの部屋に入ったあとで「見る」「床」をやると、なにやら足あとを発見する。で、解析をしてみると……な〜んだ、自分たちの足あとでやーんの。

途中いろいろあって、トライサイクルが暴走したあとで、クイーン病院にふたたびたどりつく。また扉3の暗室の部屋で1度見たホワイトボードをまた見てみると、メッセージがさらに切々としたものに変わっているのだった。2回見て泣いてやってください、同情してやってください。ホントつらいんです、道をはずしているんです。ああ、おちがなにもない……。

↑なんかふまじめな結果がでてきたなぁ

1度目はこう

↑1度目のはヒサンだなと思わせ、2度目のはたいへんなんだなと思った

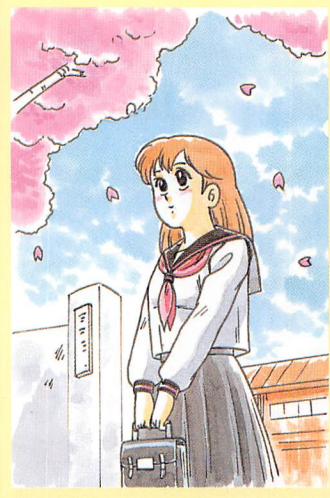
新コーナー タイトル未定

……つづき。いちばんびっくりしたのは、カゴからだして床で遊ばせておいたインコをHの妹が気づかずに踏み殺してしまったことです。Hはインコが死んだら、今度はネコを飼うといっています。ぼくは、Hがこわいです。(秋田県／クリヤマ・16歳)☆ペットに責任をもたない人はいるものですが、ここまでひどいと保健所に連れていったほうがましな気がします。インコもかわいそうですが、犬はいったいどうなってしまったのでしょうか？　ぜひ、その後のH家という題でクリヤマくんにレポートしてもらいましょう。それにしても、野良犬を食うというのはアメリカでありましたが、ほとんど幼児虐待（ぎゃくたい）とおなじ気質を感じて怖いですね。(F)

ちょっと通り抜け

Q…「フォトクラブ」で女のコを撮影したいのですが、肝心のカメラが見つかりません。どこにあるのでしょうか？(佐賀県／えっちすき・17歳)

A…今月のウル技を使えばすべてのアイテムが手にはいるのですが、ちゃんと（？）解きたいというキミのためにおしえよう。ずばり、場所をいうと4階のものおき、ここにおめあてのカメラがある。つぎに3階のトイレ近くのインターフォンでトイレのカギが手にはいるのです。

ディスクステーション3号のラルバ2・サウンドテスト　BASICゲームのなかにある魔導師ラルバ2をたちあげるときに〔T〕キーを押しながらたちあげると、サウンドテストモードになる。（岐阜県／長瀬孝司・13歳）☆ほんっとに最近はサウンドテストの類が多いが、とくにラルバ2のハガキがたくさんきた。しかし、〔T〕キーを押しながらというのはコンパイルのパターンとなってきたが、ゴルベリアスはいかに？

通り抜けできます
受験地獄スペシャル

時節から、通り抜けたいものといったら志望校の門である。ただ通るんじゃなくて、その一員として通るわけね。だから、もうひとつ、あのゲームのあそこも通り抜けたいでしょ。こっちはまかせてください。ゲームのことなら菅原道実先生よりも知ってるんだから、受験生プレイヤーの書いた絵馬にお答えします。

きまぐれオレンジロード

ひかるちゃんが車にひかれて、すぷらった一になってしまいました。恭介は家にもどされてしまうし、街をうろうろしてもなんの解決にもならなくて、こまっています。いったいどうしたらいいのでしょうか。

（福島県／セーブねこ・13歳）

おとうさんのヒントはこういうことだね

部屋に落ちていた時計は見つけてますよネ？　まず居間にいるおとうさんに会ってアドバイスを受けてください。つぎに、超能力を使ってタイムスリップするわけなのですが、超能力を使うにはまず駅へ出て遊園地へ行き観覧車に乗らなければなりません。そして観覧車で「使う」を選択して「能力」を選ぶと事故の直前までもどることができるのです。あとはゲームが勝手に進んでひかるちゃんを助けてくれるのでだいじょうぶです。

げっ／　誘惑少女のさゆりちゃんとむりやりキスできてラッキーと思っていたら、それをまどかさんに見られて……。どうしたらまどかさんは許してくれるの？

（大分県／青木則之・13歳）

うーん、すえぜん食わぬは男のハジとはいうものの

さゆりには本当に困ってしまいます。じつは私もにげられなかったのです。結局、さゆりが「キスして」といった瞬間に「移動」のコマンドで逃げることになりそうです。失敗すると、残された手は超能力しかなく、また遊園地のお世話になるのです。

今度はジェットコースターから飛び降りるのーいやだなぁ

原宿アフタダーク

第1の殺人が起きてから3週間ほどたちます。まだ第2の殺人事件が起きません。どうしてでしょうか。いろいろコマンドをためしてはいるのですが、ぼくのMSXはうんともすんともいいません。助けてください。

（東京都／鈴木大海・18歳）

そんなにどならなくてもわかってますって

●捜査にて。平久→母親の自殺について聞く。君原病院・信也→刈谷への傷害行為について聞く。毛利の足どりを聞く。飯森→毛利の足どりを聞く。安積→毛利の足どりを聞く。安積→写真Aを見せる。●聞きこみにて。ラーメン天来→毛利の足どりを聞く。これらのコマンドを実行したあとに課長室に行くとやっと「第2の殺人が起きた／」といわれるのだ。本当に、めんどくさいけれど、3週間はいくらなんでもかかりすぎだぞ／

容疑者らしき人を何人かにしぼって証人を取り調べ室に呼びたいのですが、どうしたら課長の許可がもらえるのでしょうか？　できたら、最短手順を教えていただきたいのですが……。

（神奈川県／のりぷー・16歳）

取り調べの許可がおりても、問題は山積みされている。こいつの口をわらせるのも一筋縄ではいかない

はい、はい、なんでも聞いてください。●捜査にて。ナルキスの地下→写真Bを発見する。カルテを発見する。香月クリニックの看護婦P→香月が事件当日の宿直でないことを聞く。篠宮→アフロスで働いていたことを聞く。萩森→アメリカの事件について聞く。●出張にて。香月のおばあさん→麻衣は男をきらっていたか聞く。●聞きこみにて。神宮6丁目→業田貴子が君原病院に行っていたことを聞く。業田自宅近所→子供が誘拐された話を聞く。そして課長に取り調べの許可を取ればいい。

「アフロス」という謎の店の場所がわかりません。事件のカギをにぎっていると思うのですが……。

（埼玉県／たかさん・20歳）

なんだ、それならそうといってくれればいいのに……

キミのカンは当たっているぞ。その調子でがんばってほしいものだ。●捜査にて。刈谷不動産の社長→「篠宮がアフロスに入会していた」といううわさを聞く。篠宮→3回アフロスについて聞く。すると入会していたことをしぶしぶ白状し、場所はここから南の方角だという。●聞きこみにて。金森たばこ店→「今のナルキスになるまえがアフロス」と聞く。ナルキスへ直行。

新コーナー　タイトル未定

こんな機械がほしい　ぼくの学校では、コンピュータによって友だちがかわる。どういうことかというと、ファミコンを持っている人はファミコンを持っている人と遊び、PCエンジンを持っている人はPCエンジンを持っている人と遊ぶといったところだ。とうぜんなにも持っていない人は持っていない人どうしで遊んでいる。でもまあそんなことはどうでもいい。問題はこの場合ぼくの持っているMSXを持っている人の数がすくないということだ。ということは、ぼくの友だちの数もすくないということ。たくさんのコンピュータを買えばたくさん友だちができるけれど、小学生のぼくにはとてもそんなお金はない。……つづく。

ちょっと通り抜け

Q…『コナミゲームコレクションvol.2』を買ったんですが、ハイパーショットがどこへ行っても売ってないんです。（東京都／大堀彰久・16歳）

A…ハイパーショットか、なつかしいなぁ。わたしもあれでつめをどのくらい削ったことでしょうか。キミは東京に住んでいるみたいだから、きっと秋葉原は見てまわったと思う。そこにないとなると、あとは……横浜の伊勢崎町近辺でみかけたという信憑性に乏しい情報もあるが……。

ちょっとのぞき穴

サイコワールド・ミュージックモード　ミュージックモードを発見しました。やり方はかんたんでMを押しながらたちあげるだけです。ＦＭ音源対応のノリのいい曲が12曲も聞けてしまうのです。また、Ｐを押しながらだと２＋でもＰＳＧで聞けます、Ｘを押しながらだとトリガーが逆になります。（東京都／高嶋秀行・14歳）

ＸＺＲ（エグザイル）Ⅱ

グルノーブル村でルーミーがさらわれてしまいました。モンスニー峠の大聖堂の中にルーミーの首輪があるそうなのですが……。

（北海道／つばさ・15才）

不気味に静まりかえった小部屋に、ルーミの手がかりがある

エグザイルⅡのマップは複雑なので、はまってしまう人が多いみたい。でも、ここはそんなに難しくないはず。大聖堂には４つの入り口があるけれど、右上からなかに入る。最初のはしごを登り扉のなかに入る。あとは道なりに進んで行くと、左のような場所に着くはず。そこにルーミーの首飾りがある。なお、そのあとで一度ユーグのところへ行くこと。

ランカー島の森のなかで、ボスキャラらしい大きな鳥を見つけたのですが、どうしても倒すことができません。マギックやドラッグもためしたのだけれど……。

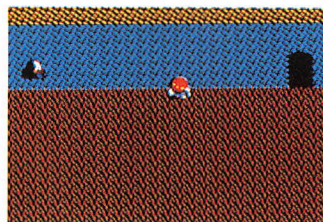
（東京都／ガチャリン・？才）

巨大な怪物。対決するまえにドラッグやマギックで最強の状態にしておく

確かにこの青い大きな鳥の怪物がこの面のボスなんだけど、こいつを倒すには先に吟遊詩人ジョフレ・リュデルを助けなければならない。あの鳥はじつは不死身で、ジョフレが知っている呪文がないと絶対に倒せないのだ。キシュキンダーの森の奥にジョフレはいるはず。そしてこのボスを倒すとミレーユの笑顔と重要なアイテムが手に入るのである。

新九玉伝

シリューダの町から北東にある山のどうくつにサタンリングがあると聞いたのですが、見つかりません。どこにあるのでしょうか。ヒントだけでもお願いします。

（福井県／白木智也・15歳）

右に見えるのがで入口で、左にいるモンスターが不自然でしょ

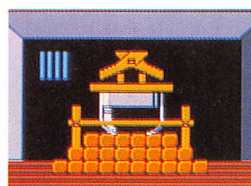
サタンリングはキミの聞いたとおり山のどうくつのなかにあります。入ってすぐの大広間のなかで１か所だけ不自然なところがあるのですが、わかるでしょうか？　モンスターがじっと守っている、くぼちはわかりますか？　そこのカベを抜けていくと、サタンリングの入っている宝箱が見つかります。このゲームは基本的に町の人となかよくして、ヒントをもらって、困っていたら助けてあげて……というふうにしてイベントをこなしていくので、町の人たちの情報は大事です。

孔雀王

「かくれがおか」まできたのですが、お釜のふたが開きません。術もひとと通り試してみたのですが、どうやってもだめでした。どうすればいいのでしょうか。

（山形県／炊飯器・？歳）

ほこらの上のとんがったものが法輪です。これに術をかけるのだ

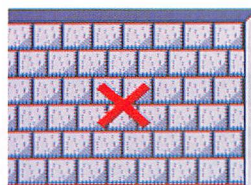
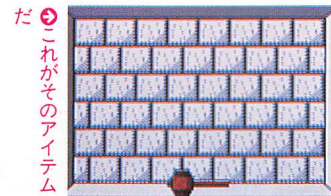
ここでつまる人が多いなあ。まず、ほこらのなかに入る前に、ほこらをよ～く調べてみよう。すると、ほこらのてっぺんに場違いな法輪が立っているのに気がつくはずだ。この法輪、一見すると避雷針のようにも見えなくもない。そう、インドラの術で法輪に雷をおとすのだ。それが終わってからほこらのなかに入ろう。それからお釜を隅から隅まで調べよう。すると、ふたの部分にくぼみができていることがわかる。そこにさきほどしまずひこにもらった、例の玉を入れてやれば、ふたは見事に開くというわけだ。わかったかな。

ゴエモン風呂や峠の釜めし弁当ではない。重要な秘密があるのだ

ピラミッドのなかにいるのですが、どうしても上にいけません。持ち物はひかりごけ、まんだら、さんさげき、くさなぎの剣です。私は１階にある×印がとても怪しいと思うのですが。

（愛媛県／大木秋広・21歳）

これが「みしるし」です。受験生には〇印のほうがよかったかな

でもって、こいつが「あすもでい」。アダモちゃんではない

キミのいうとおり、×印には秘密が隠されているんだ。もっとも、この×印には術はきかないし、いま持ってるものでもダメ。これに関するヒントが１階にある。これには「みしるしゆらぐとき～」と書かれている。つまり、×印をなんらかの方法で揺らしなさいということだ。それには、あるアイテムが必要なんだけど、「あすもでい」という魔物がしっかり守っている。しかし「あすもでい」がいるところについたら、いつのまにかピラミッドの北側にワープさせられてしまうのだ。これを何度かくりかえしているうちに、ようやく「あすもでい」と戦えるんだけどね。そしてアイテムを手に入れたら、×印を思いきりぶったたけばいいのだ。そのあとはかんたんなので自分で考えてみよう。

これがそのアイテムだ

新コーナー　タイトル未定

……つづき。そこで、この本を読んでいるメーカーのみなさん。ファミコンのカセットがそのままMSXで遊べる周辺機器を作ってくださいな。形はリンクスのモデムカートリッジくらいがいいな、値段は小学生にも買える3000円くらいでどうでしょうか？ ぜったい、売れると思いますよー。（広島県／山内よしひろ・12歳）☆メーカーのみなさん私からもおねがいします。98とIBMとMACとアミーガのソフトがX68000で動くような機械を作ってください。あ、私の友人は88とX1と77AVとアーケードがいっしょに動くMSXがほしいといっています。友人の友人はNEXTとVAXとTITANとETA10とSUNとが……。（F）

ちょっと通り抜け

Q…『新九玉伝』でそんねんという坊さんがみつかりません。どうしたらいいのでしょうか？（新潟県／ちんねん・12歳）

A…ここをクリアすると九玉のひとつが手にはいります。ちんねんのいる町の下の出口から森へ行き、先のほうに行くと青い石がいっぱいあるところがありますね。ここの左から２番目の石を下から押すといままで通れなかったところが通れるようになります。あとはボスに勝てばいいわけです。

サイオブレード・セットアジャスト　サイオブレードで画面のアジャストの方法をみつけました。〔ＣＴＲＬ〕とカーソルキーをいっしょに押すと、押した方向にそれぞれ画面が動きます。また、地上編でルイスを救出したあと、ふたたびルイスの独房に入るともう一度モップを取れます。そのモップを持って男の寝ている仮眠室（仮眠室②）へ行くといいものが取れるようになります。ぜひ、やってみてね。（山形県／荒井浩・14歳）

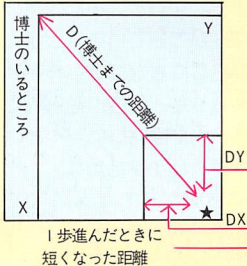
新コーナー タイトル未定

大阪のリリアン　ものを書く会でリリアファンのことをリリアンと呼ぶそうだが、むかし大阪にリリアンという鶴瓶をガラガラ声にしたような不気味なおっさんがおった。もとからあまり有名ではなかったし、とうぜん人気もなかった。最近はとんと姿をみない。タレントだったようだが、本業はなんだったのだろう（だから、タレントだってば）。だから、というわけではないがリリアンというのはあまり好きくない。まあどうでもいいけど。（大阪府／多田真一・？歳）☆強烈な幼児体験はその後の性格までゆがめてしまうものだ。彼にとってリリアンというおっさんは本気で不気味だったにちがいない。合掌。（F）

サイオブレード

研究所のなかには入れる。しかし博士が見つけられない。こまった。

（千葉県／のっぷ・26歳）

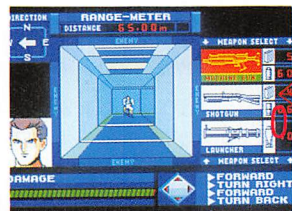
研究所のマップは右のようになっている。まわりに数字が書いてあるのは、スタート地点から北に１歩、西へ１歩と歩くだけで博士のいる位置が計算できるから。下の図のように、中学で習う３平方の定理を使えばいいのさ。

博士のいるところの座標は、

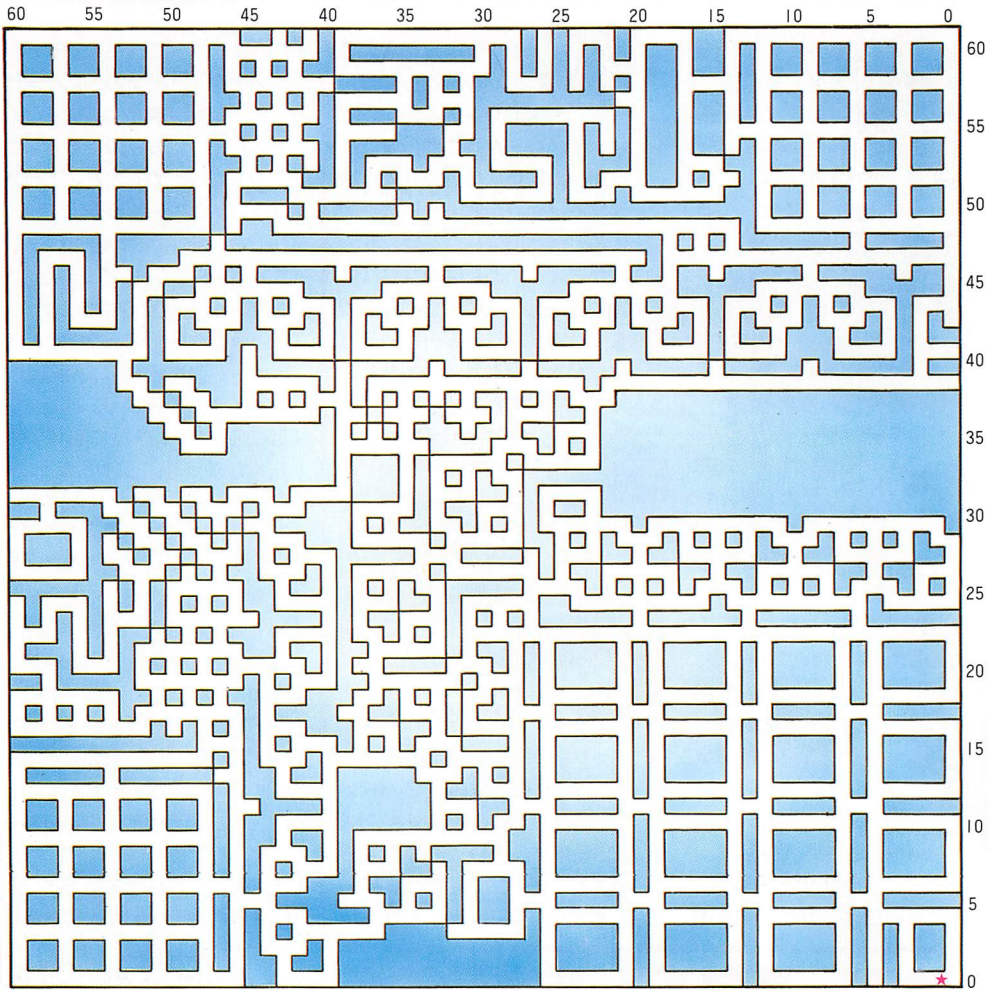
$$X=\frac{D}{\sqrt{DX^2+DY^2}}\times DX$$

$$Y=\frac{D}{\sqrt{DX^2+DY^2}}\times DY$$

で計算できる

⬇博士の拉致されている研究所

スタート地点でＤが65.39だと判明。１歩北へ進みＤＹを調べる。ＤＹは0.92だった。ふたたびスタート地点へもどってから１歩西へ。ＤＸは0.39だった。ここで上の式を計算すると、まず、ルートを使う３平方の定理の部分は、$\sqrt{0.39^2+0.92^2}\fallingdotseq\sqrt{0.15+0.84}=\sqrt{0.99}\fallingdotseq0.99$だから、$65.39\div0.99\fallingdotseq66$となる。よって、Ｙは60、Ｘは26というふうに計算できる

まず南へ一歩進んで距離をメモする

スタート地点。博士までの距離をメモする。武器選びも忘れずに

スタート地点へもどり、西へ１歩。敵がいるから気をつけてね

監禁されている部屋から出られません。どうしたらいいんでしょうか？教えて教えて！

（大阪府／キース・17歳）

まず、空調のつまみをはずす。ぐりぐり右に左にまわしていると、何回めかにポロッと取れるのだ。で、そのつまみを使ってドアのスイッチのカバーをはずし、コードをショートさせればドアが開く。これで廊下に出られるというわけ。

ところで、昨年末に発売されたこのサイオブレード、Ｔ＆Ｅひさびさのアドベンチャーゲームということもあって惑星メフィウスシリーズを知っている人にとっては古い友人に出会ったようでうれしいんじゃない？わたしはうれしい。（F）

ぐるぐる回していると……

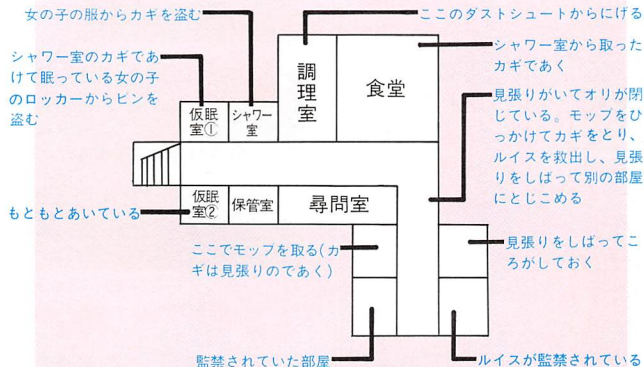
げげーっ。はずれやんの

ゲーマーズフォト　とびらの写真をみて、梅の木に絵馬がさがっているといったいどれだけの人がわかっただろうか？　この木をはじめにみせられた編集部の人々は口々に「まあ、きれいなサンゴね」「きのこかなぁ」「この木の先についている、カビみたいなのはなんですか？」などなどいいたい放題である。……つづく。

梅の木という深遠なるテーマに正面衝突。アーティストへの道は遠いのである

スーパー大戦略・何回も戦えるのとすぐ占領　戦い終えたユニットでも、移動を選択してから戦闘を選択すると弾薬が切れるまで何回でも戦える。また、輸送ユニットから兵員を降ろしたあと、兵員の移動を選択してからリターンキーを押すとすぐに占領できる。(愛媛県／森成登・?歳)☆このハガキも多かった。

基地から外に出るにはどうすればいいの?　あまり広くないのにドアが閉まっていたりして進めません。(東京都／サエキケンゾ・23歳)

基地は下のマップのようになっています。シャワー室から盗んだカギで食堂に入り、調理室のダストシュートに飛びこむのが正しい。

サービス!　女性兵士もいたの♡

シャワー室にて……

左のマップにシャワー室というのがあるでしょ。ここに、入ると女の人がいるんですよ。しかも、すっぽんぽんで……じゅる。みんながよろこぶかなって思って……。

↩このときにいろいろなコマンドを試してみると、いろいろな反応をするのです。こういう偏執狂的きめ細かさはさすがT&Eなのでしょうか?

仮眠室①にて……

今度は、寝姿をのぞいちゃおう!　仮眠室①に入ると……うーん目の保養だ。おっと、のぞくたびにグラフィックが変わっていく。お、お、おおー……気をおちつけて、仮眠室②へ行こう。げ、げ、げげーおとこだ。おめーらの寝姿なんか見たくない。気持ち悪くなってきた。

↩男の寝姿は気持ち悪いので……

新コーナー タイトル未定

東京の電車　電車のいちばん前に乗っているとよく運転席をガラスごしにながめてる人っていますよね。ながめているというよりも、食い入るようにじっと見ている人とかもいて、電車のいちばん前って人気があるんですよね。きっとあれですよ、ジェットコースターなんかと同じ感覚で、びゅんびゅん風景が流れていくのが気持ちがいいんですよ。まあ、ぼくも結構そういうのって好きだからいつもどおりいちばん前のとびらによりかかり、本を読んでいたんですよ。2つ目くらいの駅で高校生が一人乗ってきたんですよね。彼はすーっと前の運転席の例のガラスにとりついて、一心に風景を見つめているんです。おや、と思ったのはこのあとでした。……つづく。

真・魔王ゴルベリアス

真・魔王ゴルベリアスってマップが広いし、各画面でかならずイベントがあるのでわけがわからなくなるんですよね。敵キャラだって強くてたおせないし、ボスキャラの前の強制スクロールにいたってはケンカ売ってんのかと思いたくなるぐらいだし……マップがあったらなぁ。(滋賀県／ごるベクン・17歳)

そうなんですよね。各画面全部にイベントがあるのですが、これは下のマップを参照してください。で、イベント(穴)の出し方ですが、マップの左下端から右へ順番に紙面の続く限り書きます。

例)(ファインド)1000・(敵を)1匹倒す1000／1000・1匹倒す／2000・ポーションを取った／2000／2000・1匹倒す／6000・切り株を2回つつく／8000・勇者の像にぶつかる／6000・2匹倒す／6000・1匹倒す／8000／4000・橋を渡る／2000・1匹倒す／1000／1000・1匹倒す／1000・女神の像にぶつかる／8000・女神の像にぶつかる／4000・切り株を1回つつく／50000・2匹倒す／72000・1匹倒す／80000・3匹倒す／8000・墓を3回つつく／10000／12000・女神の像にぶつかる／4000／2000・勇者の像にぶつかる／2000／1000・2匹倒す／44000・1匹倒す／56000／64000・勇者の像にぶつかる／64000／12000・ブレスレットを持って墓にぶつかる／8000／12000・石を2回つつく／10000・木を1回つつく……。

勇者の像	ポーション			岩の精ラゴン	エニー	フィンクス	妖精リオ	妖精リオ	ポーション	妖精リオ	デューサ
おばば	バイブル	光の精リリー		エニー	バイブル	木の実	バイブル	ディナ	勇者の像	バイブル	木の精シェラ
ポーション	太陽の神ポロン	妖精リオ	ポーション	闘いの神キリー	女神の像	ポーション	妖精リオ	ディナ	バイブル	ランダー	妖精
おばば	ポーション	ポーション	ドラン	妖精リオ	女神の像	妖精リオ	バイブル	ポーション	カロン	メア薬	バイブル
宝石が好きな兵士	妖精リオ	女神の像	妖精リオ	メア薬	バイブル	魔法の精アレス	石碑聖水	妖精リオ	ポーション	女神の像	妖精リオ
ゴルベリアスの谷入口	レメディアシールド	妖精リオ	空の神エアー	サクマ老人			ポーション	勇者の像	物を造る神ストス	妖精リオ	水の神セイン
バイブル	妖精リオ	ディナ	バイブル	妖精リオ			妖精リオ	バイブル	妖精リオ	バイブル	湖の精レーン
妖精リオ	いじめられているリオ	ポーション	リッチ	妖精リオ	ランダー	女神の像	妖精リオ	ホーリー・ハープ	アルザスシールド	エニー	妖精リオ
おばば	バイブル	勇者の像	妖精リオ	バイブル	守りの神アロン	妖精リオ	ディナ	勇者の像	ミリアさんのブレスレット	妖精リオ	バイブル
勇者の像	妖精リオ	バイブル	メア薬	妖精リオ	勇者の像	おばば	ヴァリーソード	妖精リオ	スケル	ポーション	グロース
妖精リオ	ポーション	女神の像	女神の像	バイブル	ポーション	妖精リオ	物を造る神ストロ	バイブル	妖精リオ	女神の像	妖精リオ
妖精リオ	妖精リオ	デスパ	妖精リオ	妖精リオ	ポーション	勇者の像	バイブル	妖精リオ	妖精リオ	ポーション	バイブル

ステージ1　ステージ2　ステージ3　ステージ4　ステージ5　ステージ6　ステージ7　ステージ8　ステージ9

↑スタート

ステージ1	デスパノ谷間
ステージ2	グロースの林
ステージ3	スケルの墓場
ステージ4	デューサの池
ステージ5	フィンクスの採石場
ステージ6	リッチの森
ステージ7	ドランの森
ステージ8	リッチの鍾乳洞
ステージ9	ドランの岩屋

……つづき。そんな悪口雑言(あっこうぞうごん)に耐え続けたのは製作者の堀川浩司さん。彼は編集部に電話をかけてくるとき、かならず「アルバイトの堀川ですけど」といって電話をとった人を驚かす(ほんとはフリーモデラー)。2月号のゼビウスのジオラマやなつかしの足銀ネコちゃんなどなどモデラーとしての歴史は古い。

↩なつかしの足銀ネコちゃんもモデラー堀川の仕事なのだ(88年4月号より)

ちょっと のぞき穴

スナッチャー・コナミにかけてみる　メタルギア使うというコマンドを選択すると、ビデオフォン使うというコマンドがあるのでこれを選んで、東京のコナミの電話番号の下６ケタを入れると、コナミからのメッセージが見られます。（鹿児島県／松崎修・？歳）☆いや〜、このてのネタってよくあるパターンだなぁ。しかし、下６ケタというのは特集をやっていながらさすがに気づかなかった。実際ハガキもこの１通だけだったし。

新コーナー タイトル未定

……つづき。ただ風景を見ているだけではなくて、どうやら外だか運転手だかに合図を送っているようなのです。「青信号点灯確認」などとよく聞くとなにかしゃべっているのです。ほら、よくＪＲのおじさんが電車が行ったあと手を線路と平行に振って、行ったばかりの電車の安全確認をするでしょ、ちょっとあれに似てました。最初は信号のたびに合図を送るだけだった彼もだんだん大胆になってきたのか、駅員やときにはくるっと振り返って他のお客さんにまで合図をするようになったのです。こういう状況では人間（日本人）はみんなそろって見て見ないふりをするんですね。彼が振りむくたびに何人かは顔をふせたり……つづく。

スナッチャー

ギブスンの年令とカトリーヌの3サイズがわからないので、ギブスンの家に入れません。

（愛知県／松山健一・15歳）

ギブスンの年令は55歳。カトリーヌの3サイズは上から、81・58・83だ。ゲームのヒントが載っているマニュアルを読んでみよう。

⊙なかなか、一筋縄では開けてくれない

⊙ガウディーで調べたカトリーヌの3サイズ

ギブスンの書斎にコンピュータがありますが、パスワードがわからないので動きません。ギブスンの死体から紙切れを見つけましたが、なにか関係があるのでしょうか。それともフロッピーディスクに秘密があるのでしょうか。

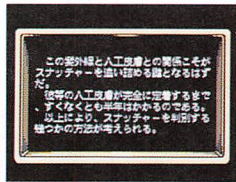
（秋田県／森田としや・12歳）

⊙スナッチャーの見分け方だ

紙切れに書いてある「家を捜せ」という文字は重要なヒントだ。自分のキーボードをじっとよく見れば、なにかひらめくものがあるはずだ。そう、〔HOME〕を押せばいいのだ。こういうちょっとしたひらめきがこのゲームでは要求されるので、頭を柔らかくしてほしい。コンピュータを正しく起動させると、スナッチャーに対するギブスン独自の調査報告がでてくる。これらがまたつぎのヒントになるのでメモし忘れないように。

ギブスンが使っていた情報屋「ナポレオン」に会ったけれど、合言葉がわかりません。

（高知県／坂井浩一・14歳）

⊙ナポレオンとはおおげさな奴だ

合言葉は2つしかない。「百日テンカ」と「革命はオワッタ」だ。これらは、あらかじめガウディーで調べておけば、答えはかんたんだ。しかし、情報屋は金をやらなければ話してくれない。

クリムゾン

獣の吊り橋にいるイエズムという怪物を倒すことができるというグラトフの毒はどこにあるのですか。

（青森県／バボの弟・？歳）

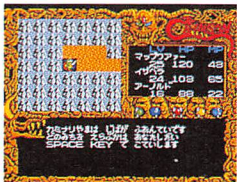
毒の沼の洞窟のいちばん奥にいるじいさんがグラトフの毒を持っています。もちろんイエズムといっしょにいるじいさんと話していなければいけませんし、アーノルドも連れていかないとグラトフの毒はもらえません。が、なにも無理して毒をもらわなくても、ある程度のレベルがあればイエズムは倒せます。でもそのある程度というのが、ものすごく大変なのでちょっとやそっとのレベルでは倒せません。

⊙なんでじじいが怪物を飼ってるんだ

⊙アーノルド王子を連れていないため追い払われてしまった

かみなり山の不安定な地場はどこを選べばいいのですか？

⊙ここでスペースキーを押せばいい

ここで用のあるのは１か所だけで、残りは経験値かせぎに利用してください。で、どこを行けばいいかというと選んだところが途中に別れ道がなく、１本道になっているのが進むべきところです。それでもわからない場合は写真を参考にしてください。

クリムゾン城の最上階の扉がたくさんあるところはどうやって進むの？

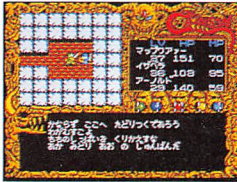
⊙これを知ればもう終わりはちかいぞ

まず、黒い鍵を手に入れて黒い扉を開けていくと、人が生き倒れになっているところがあり、扉に入る順番がわかります。2つめまでの扉はまっすぐ突っこめばいいのですが、最後の扉はまっすぐ突っこむと落とし穴にはまってしまうので気をつけましょう。

琥珀色の遺言

ハンカチを拾ったのですが、そこから話が先へ進まなくなってしまいました。どうしよう。

（東京都／岡田みえ・16歳）

⊙この2人は本当に悪人なのかしら

とりあえず、容疑者に結城一馬を選んでおきます。彼は家族や使用人から嫌われているので、だれに聞いても悪口しかいいません。順番としては、家族や使用人から一馬の評判を聞き、執事の辰野銀蔵に一馬について聞く。ということを3度ぐらいくりかえすと、一馬を追及することができるようになります。そうなったら大廊下で証拠品を探していると敦男に出会います。2階の林太郎の部屋に行くと第2の殺人が起き、一馬が殺されます。

うちわばなし

十字軍のボスのこと　知っている人もいるとは思うが、十字軍のボスがかわった。いままでのボスはファミマガ編集部に行ってしまった。それではだれがボスしているのかというと百字軍のボスが兼任して……いや、じつはボスは十字軍の象徴であり、その崇高なる人格はＭファンの光なのである。（ボスに書けと脅かされて書いたＦ）

⇦まえのボスがファミマガで作った本。ファミマガの付録として好評だった

ゲーマーズすぺしゃる

マイト&マジック

前回はゲーマーズすぺしゃるに??がついてて情けなかったけど、今回はとれたぞ。読者からの「なんであんなに全滅できるのか」という声にもめげず、ついにSクンはゲームを終えました。といっても読者の助けがなければ無理だったと思うけど。感謝をこめて、前号の続き。

クエストをこなそう

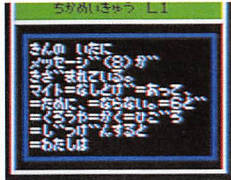
編 地道にクエストをこなし続けてるのはいいんだけど、どのクエストがどんな役割を果たしてるのかわからない(順調にいってる?・ボス)。

読 クエストは大きくわけて15ある。いちばん重要なのは、キーカードを手に入れることでしょうね。やっぱり。

(岡山県/若松秀敏・?歳)

↑クエストを受けて　↑それをこなすと……　↑いいことがあるぞ

金の板がカギをにぎる!?

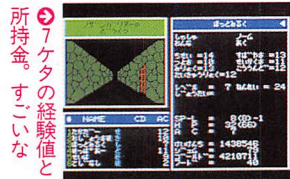
編 ドラガデューン城の地下で金の板を見つけたけど、これ1枚だけじゃなさそうだ。でも、なんの役に立つのかな(しめ切り守ってね・ボス)。

読 金の板のメッセージを読んでいくと、ゲームの目的がようやくわかります。全部で9枚ありますが、このままではなんのことやらわかりませんので、板の番号を8、5、3、9、1、4、6、2、7の順番で「=」で区切られている単語ごとに読んでいけば文章になっていきます。

(愛媛県/森下尚代・?歳)

→このままではなんのことかわからない

ウル技もあったりして

モンスターの中にはパーティから金を奪っていくとんでもないものがいますが、金を持っていない状態で金を奪われると、なぜか金が増えています。場合によっては数百万ほど増えます。そうなったら、それをメンバー全員に振り分け、ドラガデューン城の泉で全部経験値に変えましょう。そして、訓練所にいき、レベルアップをすると、あっというまにレベル20以上になります。おかげで怖いものはほとんどなくなりました(このウル技がなかったらきっとまだ終わってないよ!・ボス)。

→7ケタの経験値と所持金。すごいな

←すごい勢いでレベルアップしていく

エンディングが見えてきた

編 目的もわかったし、ソウルメイズもなんとか解いたけど、どうしてもキーカードが見つからない。これがないとアストラルプレーンにいってもムダなんだよな〜。

読 キーカードはボルカニック島にあります。ここに入るにはコーラルキーが必要ですが、ソーピガル付近にいるジプシーの話をメモっていればかんたんに手に入ります。キーカードをもらうときに質問をうけますが、ソーピガルの彫像を調べておけば答えられますよ。

(神奈川県/シューター間杉)

☆おかげさまで手に入りました。

→メンバー全員の紋章を知っていればどうってことはない

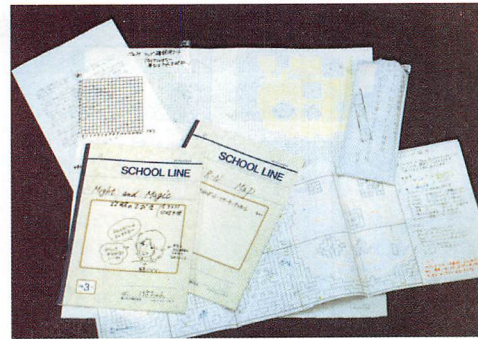
→この女性を助けるには欲望のままにふるまうこと(う〜ん)

→キーカードで作動させる

←全部作動させると……

→ゲームの作者がでてきて祝福してくれる。商売うまいぞ

ご応募ありがとうございました

あ〜、やっと終わった(原稿書いてね・ボス)。これもひとえに皆様のおかげです。100通を越す応募のなかでとくに優秀な人にゲームをプレゼントするのですが、甲乙つけがたく、ノート2冊に及ぶ完全攻略本を送ってくれた、愛媛県の森下尚代さん、ヴァーンの完璧な地上マップを送ってくれた、岡山県の若松秀敏さん、そしてヴァーンの各エリアごとの攻略ガイドを送ってくれた神奈川県のシューター間杉さん、以上3名の方にゲームをプレゼントします。上記3名の投稿を組み合わせてクリアできました。2月号で掲載した方にはテレカをプレゼントします。

←これが優秀者の投稿作品の写真です。それにしても長い道のりだったなあ……

新コーナー タイトル未定

……つづき。視線をそらしたりするので、まるで「だるまさんがころんだ」のようでした。こうして、安全確認高校生と「だるまさんがころんだ」をしながら5つくらい駅を通過すると、つぎの駅で彼は降りて行きました。降りるときもなにやらぶつぶついっていたようでしたが、車内ではほっと安堵のためいきが聞こえてきそうでした。それにしても彼はいったい何者なのでしょう? 不思議でなりません。(東京都/下沢真・22歳)☆ほんとうに不思議な体験ですね。あんまりかかわりたくありませんが、ひょっとするとその高校生は受験勉強の息抜きのつもりだったのかもしれません。きっとどこかで笑っているのではないのでしょうか?(F)

ニュース速報 先月号で発送体制を改正したばかりの十字軍が、原稿しめ切りふきんで0運転士の発送隊がテレカが小量になっているのに気付かず、ブレーキが遅れて発送不能事故になりました。現在新しいテレカ製作という作業をしていますがテレカ発送再開のメドは来月にずれこみそうです。以上現場でした。ほんとにゴメンナサイ。

←ほんとうになくなった生々しい現場。次号では第2世代のテレカの実体に迫る

編集部ではやったテトリスの遊び方。①デモ画面にして、コンピュータの手を予想する➡テトカルチョ。②ブロックを意図的に落として、絵を描く➡アートオブテトリス。③１手ごとに交代してプレイする➡二人羽テトリス。それから……えーと、そう、テトリス診断。

いつもテトリスをするときに使っているものを選ぶ。質問に対して「はい(緑)」、「いいえ(赤)」、「べつに(青)」を選択。途中で行き詰まらずに下まで行くと、ありがたい講釈が聞ける。

テンキー

カーソルキー

ジョイスティック

シューティングゲームの必須アイテムで操作性はばつぐんのはずだが、連射ボタンが気にかかる。

マウス

微妙な操作にも敏感に反応するので、ふつうの人ではまともにプレイできない。

私はおっちょこちょいだ

テトリスでは集中力も運も頼みにならないときがある。だから、頭の上に突然凸型の鉄骨が落ちてきても、体を凹型にして受けとめる優しさがないといけない。

下のキーは押さずにやる

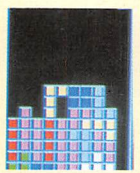
テトリスでカーソルキーの下は自分の将来を見るという点でタロットカードと同じである。ただちがうのはタロットカードよりもずっと具体的だということだ。

シューティングがすき

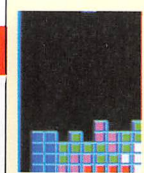
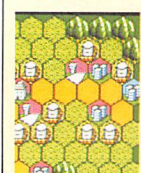
一般的にパズルゲームとシューティングゲームは相反するジャンルであろう。しかし、テトリスでは一瞬の判断が死をまねくのであるから……同じかなぁ？

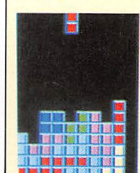
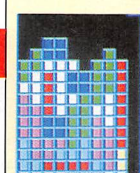
自分はノーマルだと思う

けっして、個人の主張をないがしろにしているわけではないが、たとえばアニメのペーパーバッグを愛用している人などはまっすぐ赤の道を選んでほしいものだ。

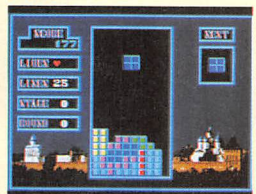
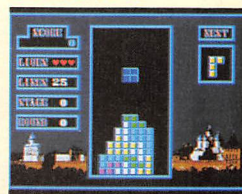
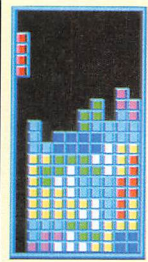
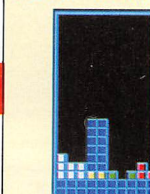
失敗は人間を大きくすると本気で思っている

できれば失敗なんかしたくない

よく『赤くて長いの』がふってくる

テトリスはねらわない

スーパー大戦略を買った、買うつもりだ

ゴーファーを買った、買うつもりだ

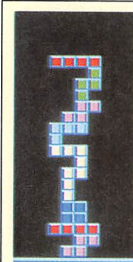
他人からよくつまらない奴といわれる

ときどき自分がこわくなる

結果よければそれでいい

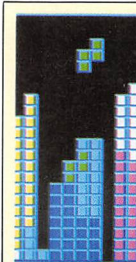
4という数がすきになった

四角はきらいだ

連射がある

フロスキーのCMがすき

天上天下唯我独尊

天上から下界を眺める、神のごとき境地でプレイしているあなたは、９－５でフルテトリスをねらってほしい

人

いくらテトリスをねらっても、失敗してしまうあなたは、運がありません。むりをせず１ラインずつ消していきましょう。

うつけ者

問題外！ あなたはテトリスをやる資格がありません。時流に流されないで、自分をじっくり見つめ直す時間が必要です。

わからない

テトリスで遊んでいるのか、遊ばれているのか？ あなたなら、テトリスの新しい遊び方を発見できるかもしれません。

2月号F－1ミニカー当選者発表　担当者の予想をはるかに上回るハガキがきて、びっくりしました。厳正なる抽選の結果、以下の方々が当選されました。いちばん人気のあった、ベネトン・フォードは永田展之クン。ロータス・ホンダは木村吾一郎クン。マクラーレン・ホンダは岩崎孝志クン。フェラーリは佐藤利男クン。おめでと。

◐今月はブロックをプレゼント。大、小どちらがほしいかを書いて十字軍まで

ラスト・ハルマゲドン➲このゲームはディスク5枚組で7800円というコストパフォーマンスのよさが売りだが、プレイ時間の半分ほどがロードの時間なのでいまの若い人にないとされる忍耐力が備わる。教育ソフトとして文部省が認定するといいと思う。（千葉県／おサルさん・？歳）

グレイテストF-1 ザ・ほめごろし スピリット受験スペシャル

G．Dを買った。とても、楽しかった。ストレートもコーナーもスピードは同じ320km/h。眠りながらあそべて、健康になりました。ありがとうT&E。

（大阪府／GD大好き・17歳）

F－1スピリット3Dスペシャルを買って2人プレイであそんでみました。すごくゆっくりになって、スピコンをかけたときのようでした。

（福岡県／ぽぽろん・14歳）

➲セッティングなんかいらない

➲このスピードでコーナーを曲がれる

➲車が多くなるとおそくなるみたい

G．Dでレース中パワーアップにして左コーナーを曲がっているときに、上のキーを押してしまうと……コマンドモードにもどってしまうのです。

（京都府／加藤修・18歳）

新コーナー タイトル未定

ショートメッセージ　よくFFBで今月はここでなんとかショーがあると書いてあるが、あの情報がぼくの役にたったことはない。なぜなら、ぼくの住んでいる富山県にショーがきたことはないからだ。（富山県／荒井盛雄・12歳）／私の友人Rは日立を憎んでいる。彼は安売りしていたMSX2を買ってきてよろこんでいた。しかし、その喜びもつかのまだった。いっしょに買った『スーパートリトーン』をプレイしてみるとバグってできない。そう彼のMSX2はVRAM64Kだったのだ。（千葉県／清原公平・？歳）／2月号の裏表紙のパナソニックの2＋の広告は19268色になっていた。先月までは19286色だったのに……。（滋賀県／加登脇孝志・？歳）

ゴーファー・マップクイズ

ゴーファーを買ったキミたちのためにおいしいクイズをやっちゃうぞ！　クリアすれば答えがわかってしまうのだ。

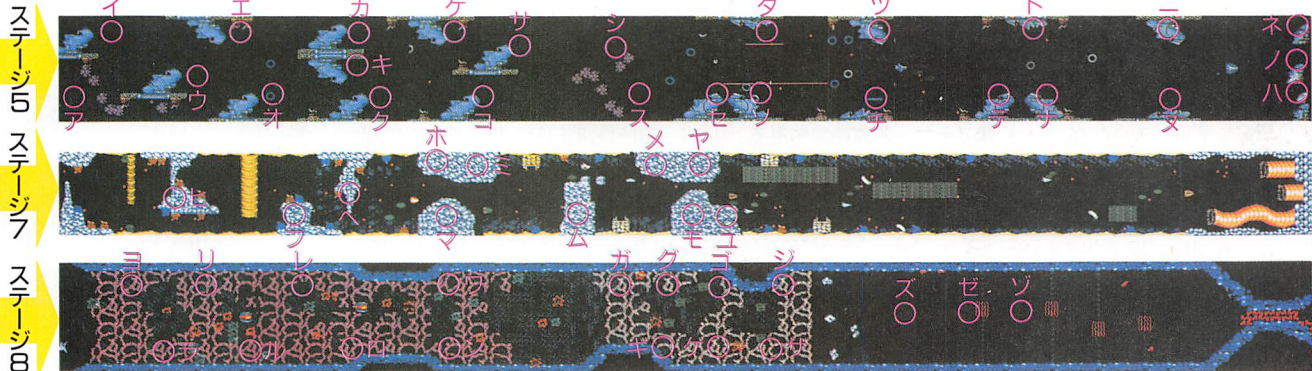
では、問題。5、7、8の各ステージでマップを取らなければクリアできないのだけれど、このマップの取れる位置をア～ゾのなかから3つ選んで、十字軍までハガキ（封書は失格）で送ってください。しめ切りは2月15日（消印有効）です。まだ、クリアしていない人は大急ぎで、持っていない人も5％の確率にかけてドンドン応募しよう。さて、気になる商品のほうだが写真のティッシュボックスを15名の正解者にプレゼント（正解者多数の場合は抽選）。またプレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきます。

●ゴーファーかくしコマンド●
FIND→エクストラステージの入口マークが表示される。／EXPAND→シールドとフォースフィールドの効力が倍になる。／GOOD→ゲームがやさしくなる。／HARD→ゲームが難しくなる。

➲なかなか、かっこいいティッシュボックスだと思いませんか？

ステージ5

ステージ7

ステージ8

こっそりやっちゃう！激ペナ　春の選抜大会告知

読者の作ったチームをウォッチモードで対戦させる「激ペナ大会＜全国版＞」今回は「ディスク」のみの選抜です。ディスクを持っていない人は残念ながら参加することができません。また、1人1チームしか参加できません（複数チームあった場合には無効になりますので、御注意ください）。当然のことではありますが、ウル技を使っているチームは即無効になります。しめ切りは3月15日必着です。1か月半程期間がありますので友だちに知られないように、こっそりとチームづくりに精をだしてください。なお、応募されたディスクの返却はしません。

賞品はまだ考えていませんが、来月号で発表できるといいな。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。④ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。⑤みんなで救ってあげよう→困っていたらみんなが救ってくれる。ネタを送れ。⑥とびらのアイデア募集→きみのアイデアが十字軍のとびらを飾るかもしれない。⑦究極のモンスター・イラスト→キミの趣味のモンスターのイラスト。⑧新コーナータイトル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人にはMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

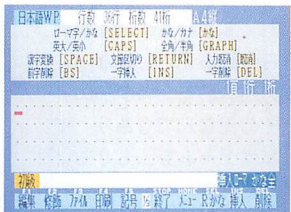
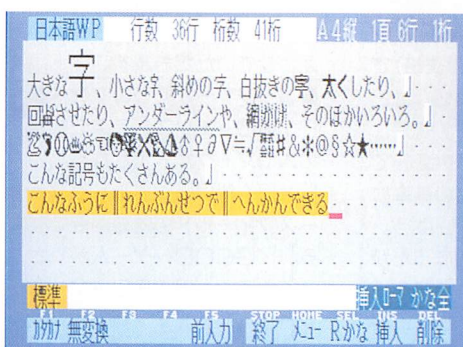
編集部Fのごめんなさい　2月号の34ページ上の欄外で「ハイドライド3・PACがなくてもセーブできる」というのがありました。じつは、このウル技は「ウソ」です。ハイドライド3とハイドライド2をスロットに差しても、データセーブは行われません。つまり、なんというか「がせネタ」です。編集部に電話をかけてくれたみなさんにはほんとうに申し訳ありませんでした。わざわざ、「できないはずだよー」とお知らせくださったT&Eの吉川さんへもこの場を借りましてお詫びいたします。

あのWXなみのワープロ機能だ パナソニックのワープロカートリッジ

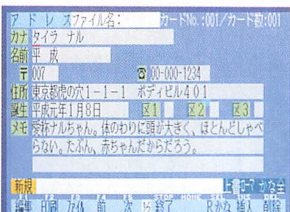
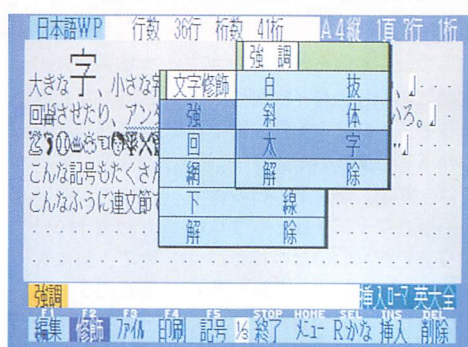
↑最初に出てくるメニュー画面。AIWXの内蔵ソフトとほぼ同じ

パナソニックの代表的なMSX2+、FS-A1WXに内蔵されているワープロソフトはなかなかすごい。ハードに内蔵されたソフトなので、Mファンではあまり紹介していなかったが、このワープロ機能とほぼ同じものが単独のカートリッジ(システムディスク付属)になって発売される。発売予定は2月下旬、価格は未定。

カートリッジのなかにJIS第1/第2水準の漢字ROMや、MSX-JEを内蔵しているので、VRAM128Kでフロッピーディスクドライブを内蔵していれば、どのMSX2でも使うことができるのだ。

ただし、日本語BASICは内蔵していない。

↑つねにキー操作図が表示されている「ワープロ・初級」の画面

↑一気に入力して一気に変換する連文節変換機能はもちろん、文字の大きさや飾り付けもいろいろできる

■ユーザー辞書機能もある

かな入力でも、ローマ字入力でも文章を打ちこめて、連文節変換。これはMSX2用のワープロとしては常識になっているのでとうぜんとしても、変換のスピードはかなり速く、文節の区切りを指定しながら続けて打ちこめる機能があるので、変換効率も高い。使いこむうちに辞書が自分になじんでくる学習機能もあり、ユーザー辞書に最大90個まで自分用の単語を好きな読みで登録することもできる。

↑ハガキの表書きやタックシールへの印字にも使える住所録機能

↑機能を選ぶとそれぞれのメニューがマルチウインドウで出てくる。選択していくだけで使いこなせるのだ

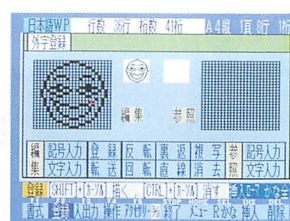
画面表示は、標準モードで横31桁×縦8行、縮小モードで横41桁×縦11行を一度に見ることができる。ほかに、文字の配置のぐあいだけを見る、レイアウト表示機能もある。

■わかりやすい操作方式

編集機能は、複写、移動、検索など基本的なもの以外に、指定した文字列を別の文字列に置き換える置換機能などがある。

また、文字の大きさは標準の4分の1から4倍の大きさまで7種類が指定でき、白抜き文字や太文字、斜体、回転など修飾機能も楽しい。

文書中に図形やイラストを入れることもできるし、用紙もB4、A4、B5、ハガキ、原稿用紙、システム手帳のリフィル用紙など幅広く使えるのだ。

機能が多いとキー操作がめんどうそうだが、このワープロカートリッジの操作は基本的に画面表示されるメニューを選択していく、覚えやすく、わかりやすい方式をとっている。

↑自分で好きな形にデザインできる外字機能もある

■住所録やラベル作りも

ふつうのワープロとして使う以外に、キー操作図がつねに画面に出ている「ワープロ・初級」や、ワープロの練習ができる「ワープロ・レッスン」のほか、住所録機能や、カセットテープ、ビデオテープ、フロッピーディスク用のラベルを作る機能もついているのだ。

※問い合わせ先=松下電器コンピュータ事業部☎06-908-1151

●防波堤でチョン/政治経済を選択している某クラスの友人によると、担当のI先生は、先日「じょうずな人の殺し方」について教えてくれたそうです。それは「防波堤につれていって、はじっこまで行ったら背中をチョンと押してやる」のだそうです。うちの社会の先生は左右に翼のついているような方ばかりでちょっとこわいです。(福岡・神長ゆり)⇒左右というより左か右ってとこかな。でも少し意味が違うかもね。ところで"チョン"がかわいいね。(バ)

新製品

ハンディプリンタやイメージスキャナをつなげて使う 両用インターフェイス

FS-IFA1。システムディスク2枚とACアダプターが付属している

1月号のFFBでは開発中のためイラストでの紹介になったが、うわさのイメージスキャナ/ハンディプリンタ・インターフェイスFS-IFA1(価格9800円)が昨年末松下電器から発売された。MSX2(VRAM128K)またはMSX2+用で、2DDディスクドライブとJIS第1水準漢字ROMが必要だ(内蔵型は不要)。

これで、松下のハンディワープロU1シリーズ用に発売されていた別売りのイメージスキャナFS-RSU1W(2万4800円)やハンディプリンタFW-PU1B(1万6800円)がMSX2/2+でも使えるようになったわけだ。

インターフェイス+ハンディプリンタは、いろんなところに文字などをプリントすることができるほか、ちょっとした占い遊びも楽しめる。

インターフェイス+イメージスキャナなら、イラストなどを読み取って、グラフィックツールやBASICで利用できるほか、FS-A1WX内蔵のワープロソフトや左ページのカートリッジでも活用できる。

※問い合わせ先=松下電器コンピュータ事業部☎03-908-1151

ハンディプリンタの場合

ハンディプリンタ用のメニュー画面

ほか、字の大きさや修飾もいろいろとくふうできる

ちょっとした占いが楽しめる「うんせい」機能

イメージスキャナの場合

グラフィックツールメニューはA1WX/FX専用

スクリーンモードや色を選んで取りこめる

実際に手書きの絵を取りこんでみた例

新製品

24ドットの熱転写漢字プリンタに色がついた ソニーはカラープリンター

HBP-F1C。幅380×高さ70×奥行き210mm、重さ2.9kg。マルチカラーの特別なインクリボンを使用してカラー印字ができる

2打席連続のパナソニックパワーに対して、イッツアソニーも負けてはいない。こちらは、2月21日にMSX用の熱転写式24ドット漢字カラープリンターHBP-F1Cを発売する。価格は4万9800円。

カラー印刷ができるという点以外は、発売中の24ドット漢字サーマルプリンターHBP-F1と同じで、JIS第1/第2水準漢字ROMを内蔵しているうえに、和文は標準、ポエム、かしこの3種類、英文は標準、ポエム、デコの3種類の字体で印字できる。また「葉書宛名印字モード」を装備していて、住所、名前を入力するだけでフォーマットにあわせて印字することもできる。用紙は、ハガキ大からB4サイズまで印字可能だ。

このプリンタを利用して、たとえば、1月号のゲーム十字軍のタイトルバックに使った不思議なゲーム画面のCGも、ごらんのとおり、紙に印刷できてしまうのだ(110ページにもこのプリンタのサンプルがある)。

1月号の十字軍で使用した編集部特製のCGをこのHBP-F1Cでプリントアウトしてみた。画面写真のようにはいかないがなかなかきれい

※問い合わせ先=ソニー御相談センター☎03-448-3311

しつもんでんかより

●コナミの紙尾さん/「コナミの紙尾ですが、十字軍の記事に質問があるのですが(関西風イントネーション)」コナミの広報担当の紙尾さん(女性)から突然の電話。「どういったことでしょうか?」「1月号にWXのシステムディスクの中に激ペナのデータがあるという記事がありましたよね。これは、WXの中に激ペナのデータがあるということですか?」「いえ、激ペナのほうがかってにほかのプログラムをデータに変換してしまうようなのです」「では、激ペナのデータがWXのなかに入っているわけではないんですね」ほっとする紙尾さん。紙尾さんもちゃんと十字軍を読んでいるな、よしよし。(F)

●作ってたら怒るぞ/ぼくの学校には校歌がありません。だから始業式などはとても楽です。ちなみに校則もなく、3年生は髪が赤かったり、太いズボンをはいたりしてます。1年の制服はダサくて、ボタンはなべのフタみたいで、日光があたると服はしま模様になります。ぼくの弟がこれを着るのかと思うととてもこわいです。(山梨・竹野直己)⇒弟思いの竹野、「作って」ないだろうな。ぜひ写真などもほしかったぞ。(バ)

プレゼント係より

●アンケートハガキのソフトプレゼントについて／1988年12月号発表のぶんまでは、『X・Z・R』を除いて発送をすませました。なお、プレゼントに関するお問い合わせや苦情は、電話よりも、MSX・FAN編集部「プレゼント」係までハガキでご連絡いただいほうが確実です。そのさいはかならず住所・氏名・電話番号を明記してください。発送状況が判明した時点で、係から電話またはハガキでご返事いたします。

こつもんでんかより

●テクポリマンガ／『Mファンに載っているテクノポリスの広告マンガを毎回楽しみにしているんですけど、だれが考えているんですか？』「えーと、マンガを描いているのは佐藤元というマンガ家さんです。おはなしはテクノポリスの編集部と元さんとでいきあたりばったりに考えているそうです」『わたし、高校で漫研に入っているのですが、ああいうマンガを描けるようになるにはどのくらいかかるのでしょうか？』「……毎日ケント紙の上でヒンズースクワットするとか、Gペンのむしろで座禅するとかするといいんじゃない。」☆若いときは、はかない夢をみがちだが……ま、がんばってね。(F)

MUSIC

どこよりも早く、くわしい ゲーム音楽の最新総合情報

最新GM情報

ファミコンジャンプ英雄列伝ーG.S.M.(FC)BANDAI 1ー＝アレンジ4曲とSEエディット2曲、オリジナルは完全収録。ソフトの発売より4日はやい、2月21日発売予定。CD2500円、テープ2200円、LP2000円。（ポニー）

サイバリオンーG. S. M. TAITO 3ー(仮題)＝タイトルと『チェイスH.Q.』のアレンジが収録される予定。発売日は3月21日。CD2800円、テープ2500円。（ポニー）

※コナミのビデオ3タイトルー挙発売！＝ビデオ制作では、もうすっかりおなじみのコナミ。今回は制作コナミ、販売ポニーで以下の3タイトルを出す。

●サンダークロス＝昨年10月のAMショーで、衝撃デビューしたシューティングゲームのビデオ化。『サンダークロス』はMSXやファミコンなどへの移植予定もあり、全ステージ完全収録なので攻略ビデオとしても使えそう。ゲーム・ヒストリーは'81年度作品を収録。30分カラーHi-Fi ステレオもので、VHS、βとも3800円。

●悪魔城ドラキュラ＝コナミのゲームで、ビデオ化してほしいアンケート第1位の作品がコレ。要望にこたえ、アーケード版全6ステージ完全収録でビデオ化。ゲーム・ヒストリーは'82〜'83年度作品を収録。30分カラーHi-Fi ステレオもので、VHS、βとも3800円。

●コナミ・ベストセレクション＝上の2タイトルに、ビデオ化希望アンケート第2位の『SUPER魂斗羅・エイリアンの逆襲』を加えた3本を、まとめて収録。ゲーム・ヒストリーは'84〜'85年度作品を収録。30分カラーHi-Fi ステレオもので、VHS、βとも9800円。

3本とも2月21日発売予定で、レンタル可。「コナミ・ゲーム・ヒストリー」と題した過去の名作&懐かしゲームを約5分にまとめた映像がそれぞれ付く。

※サイトロン・ファンクラブ紹介＝ポニーキャニオンのGMレーベル「サイトロン」には、GMマニアのためのサークル「サイトロン・ファンクラブF.S.G.」がある。会員になると月1回の新聞、3か月に1回の会報、無料レンタルビデオ『デジタル・ビデオ・プレス』(第2号は2月下旬リリース)の無料郵送レンタルサービスなどの特典が受けられ、さらに各メーカーのサウンドチームのサインプレゼントもある。入会金1000円、半年会費1200円。まずは、自分の住所、氏名を書いた返信用封筒(60円切手も貼る)を同封して下記まで封書で入会案内書を請求してみよう。

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロンアンドアート㈱内 F.S.G.「入会案内書希望」係

ドラゴンスピリット〜エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット＝PCエンジン用ソフト『ドラゴンスピリット』『妖怪道中記』『ギャラガ'88』をオリジナル収録。全部の作品のSEも収録。CD3000円、テープ2500円で発売中。（アポロン）

※アポロン今後のリリース情報＝3月21日に『ウィザードリィ2』(ファミコン版)の羽田健太郎氏によるクラシカルアレンジを予定している。

※キング今後のリリース情報＝3月21日に、『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』を同時収録した、両A面のGM集が発売される。オリジナルとアレンジバージョンの両方が入る予定。4月21日には、コナミの制作で『サンダークロス』のGM集が発売予定。4月5日には、すぎやまこういち氏アレンジ、ファミコン版『ジーザス』のGM集が発売予定。さらに、5月には日本ファルコムの話題シューティング、『スタートレイダー』のGM集も出る。

※ポリスター今後のリリース情報＝4月5日にセタのGM集を発売する。収録ゲームは『ツインイーグル』『特殊部隊UAG』『ベトナム』『目撃』など。ツインイーグルは、あのボーカル曲のフルコーラスバージョン。

聴いたZONE

★ども、GM担当のたかだーです。「試聴の感想を聞きたい」という声がとても多いので、こんなコーナーを始めてみました。どうせやるからには、感じたこと、思ったことをずばりと書くぞ。**●ビデオゲームグラフィティVol.3**＝アレンジを手がけたのが、米光亮という荻野目洋子などのアレンジを担当している人らしい。ハッキリいって、まったく知らなかったが、非凡な才能が聴きとれた。(2・ビクター)**●ナムコット〈PCエンジン〉ドラゴン・スピリット(ビデオ)**＝PCエンジンの、プレイ画面そのままのビデオなので、少しおもしろみに欠けた。アーケード版だったらよかったのにね。(2・ビクター)**●大魔界村**＝『大魔界村』のアレンジは弦楽四重奏曲。「いかにも！」というかんじでスゴクいいんだけど、あの「チャ〜ラ〜ラ〜……」という曲ではないので、ボクとしてはちょっと残念だった。(2・ポニー)**●IMAGE FIGHT**＝「GAME WARS」と題された、約15分のアレンジ・メドレーにつきる1枚。一定のリズムを刻むドラムのなか、鳴きのツインギターがR&Bふうにみごとにからんでくる。R&Bという、異質のジャンルでのアレンジではあるけれど、なかなかどうしてみごとにハマってます。(2・ポニー)**●忍者龍剣伝**＝アレンジよりもグレードアップバージョンのほうにひかれた。これは、普通のファミコンから流れる『忍者龍剣伝』に、さらに、ファミコンの音源を2、3音プラスして作ったもの。まさに、素材の味を十分に引き出した方法だと感心してしまった。なんだか、グルメ漫画のようだな。(2・ポニー)**●ドラゴンスピリット**＝曲にはすべて、ナムコの担当者みずから演出したエフェクト処理がほどこされていて、オリジナルとはまったく雰囲気が違っていた。(今月・アポロン)★カッコ内は掲載号と発売元。このコーナーへの意見や感想など、待ってます！

●質問です／プレゼント付きのハガキって派手にするとあたるとかいいますよね。でも私が抽選者なら、そういうハガキを見て、「でしゃばりめ、ハズレにしてやる」とか思うでしょーね。人によっては「そんなにほしいのか、よっしゃ」って当選にするでしょうけど。どっちが得ですか？(長野・沢田健信)⇨派手にするとあたるなんてだれがいったのかしらないけど、抽選ってことは抽選だからねえ。どうくふうしても抽選なんだわ。(バ)

●試写会応募方法／往復ハガキに①住所②氏名③年令④学年(職業)⑤電話番号⑥希望の会場・日時を明記して、〒162東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1 KSビル3F㈱CBS・ソニーグループ映像ソフト事業部「レア・ガルフォース」完成試写会係まで。●日程／2月27・28日＝東京・九段会館、3月4日＝名古屋・名古屋港文化センター、3月5日＝大阪・万国博ホール、3月11日＝福岡・明治生命ホール、3月12日＝札幌・共済ホール、仙台・日立ファミリーセンター、広島・SONY広島第2ビル、熊本・安田フォーラム。

VIDEO 試写会のチャンス

試写会に行きたい！

ビデオアニメ『ガルフォース』の新シリーズが近々登場する。前のシリーズは「宇宙章」だったが、こんどは「地球章」として、最終戦争が起こったあとの西暦2089年の地球を舞台にしている。タイトルは『レア・ガルフォース』(CBS・ソニー)。β、VHS、LDで各5800円。ビデオは3月21日、LDは3月26日発売予定。

アニメの完成試写会が2月下旬から全国各地で行われるが、抽選で招待してくれるそうだ。応募方法は上の欄外を見よう。しめ切りは2月15日、急げ！

SHOW THE NEW MSX FAIR レポート その3

大阪 2800人

あーぱーな姿はT&Eの吉川氏

人が多くて写真に入りきらない

1988年12月25日、フェアの6会場目はABCエキスタ。来場者数はついに通算1万人を突破した。このころに発売されるソフトが多かったせいか、ソフトハウスの方がステージにあがると、いつもよりつっこんだ質問がとびかって盛り上がった。

とくに自然画のセーブコーナーが大にぎわいで、100人以上の人が押し寄せていたのだ。

神戸 1100人

ナムコの吉積氏がゼビウス紹介

グーを出せば勝てそう

12月27日、最後のイベントは、大阪から新快速で20分ほどの神戸・星電社三ノ宮本店で開かれた。三ノ宮と元町をつなぐアーケード街は、お正月準備でたいへんな人出。なんとなくウキウキしてしまう。

この近くにコナミの本社があるせいか、会場にはコナミの開発の人がいっぱい来ていたのだ。会場に来ていたみんなは気づいたかな。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

BEST 10 ベスト10速報

ディスクステーションがあいかわらず強いが、それ以外は年末に発売された、出てくるべきソフトが出てきたという感じ。11位以下にも『XZR II』や『マスター・オブ・モンスターズ』、『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』が顔を出している。ようやく新旧ソフトが代がわりしたという感じだ。

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	2	ディスクステーション創刊2号
2	──	スナッチャー
3	──	スーパー大戦略
4	──	ゼビウス
5	3	FMパック
6	7	レイドック2
7	1	ぎゅわんぶらあ自己中心派
8	6	F-1スピリット3Dスペシャル
9	4	ラスト・ハルマゲドン
10	──	サイオブレード

(1月15日調べ)

プレゼント さあ応募しなさい

そうそう、抽選は抽選だから抽選なんだ。なにも考えず、さあ応募しなさい／

●スタジオ・オフサイドより

①麻雀ソフト『華三眩』(MSX2／2+、VRAM128K、2DD3枚組)……3名様。初級麻雀、ドラ爆弾麻雀、役満麻雀の3タイプのゲームが美少女相手に遊べるソフト。6800円で発売されたばかりなのだ。オフサイドさん、太っ腹。

●ポリスターより

②『ラスト・ハルマゲドン』のステッカー3枚……5名様

●リバーヒルソフトより

③『琥珀色の遺言』のシステムノート用定規……5名様。システムノートを持ってなくてももちろん使えるよ。

●編集部プレゼント係より

④平成元年記念ゴージャス福袋……5名様。読者プレゼントを長くやっていると、ちょっとしたものがいろいろとあまってたまってくる。今回はそれを在庫一掃整理するのだ。なにが入っているかはお楽しみ。なんでもいいからほしいという人向き。

しめ切りは2月28日必着。発表は4月8日発売の5月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

美少女麻雀ソフト『華三眩』

『ラスハゲ』のステッカー

『琥珀色の遺言』のシステムノート用定規

FFB3月号 応募券

●Mファンで世の中を知ったわたし／日本は小さな国だと思っていたが、最近そうじゃないような気がする。たかが雑誌1冊のアンケートの抽選で、もう7、8回応募してるがあたらない。世の中は広いんだなあ。今度は、みんなが応募しなそうなゲームに送ったが、あたらなかった。このハガキ届いていないのかもしれない。届いてたら『ゴーファーの野望』くれ。(北海道・高橋望)⇒働け。働いてゲームを買うのだ。それが世の中ってものよ。(バ)

おはなしこんにちわっ

自粛

なんとなく喪に服しつつ、平成おめでとう。平成といえば松平健。平らという字が似ているだけだが。

●1月号の松平健の華麗なサイドステップで思い出したが、私はそのステップをなにげにまねていたら、体力測定の反復横跳びでクラス1の76を出した。ちなみに関口宏は「100人に聞きました」でいつもああいうかっこうをしてるので、脇腹の筋肉が一般人より発達していると見た。(宮城・相沢英之)

小柳ルミ子の夫は額がせまくてまっすぐな、いかにもダンサー顔。早く目をさませ。

●パボ、「だいじょうぶだあ」の石野陽子みたいに照れがあるのか。松本典子を見ならえ。ほんとうの3サイズをいえ。(北海道・秋葉某)

松本典子は「うんじゃらげ」をほんとうに楽しそうに踊る。かなりいいやつにちがいない。

●太川陽介はどうしてしまったんだろう。あの浅黒い油顔。『100%太川陽介ヒゲ濃いぞ』等のヒット曲を出していたのに、寺社のコマイヌとして大場久美子とならんでいるかもしれない。(埼玉・金保新一)

太川といえば、キミにあげるシャルダン。フォークギターを持って出窓に腰かけるなんて、いまなら絶対に作らないCMだ。

●「三枝の爆笑クリニック」を見にきているオバサンたちは、1日の3分の1は笑っているにちがいない。(愛知・長谷川昭男)

●ドリフターズのコントはたいていとちゅうでオチがわかってしまうが、なぜか笑ってしまう。「ドリフ大爆笑」で流れるオバサンたちの笑い声はブーンとなんともいえない口臭がしそうだ。(愛知・長谷川昭男)

あれは「竹の会」とか、笑い声のさくらというか、そういうオバサンたちがやってるんだろうが、かならず同じ声に聞こえる。10年まえもいまも同じだ。なぜだ。業界人よ、答えろ。

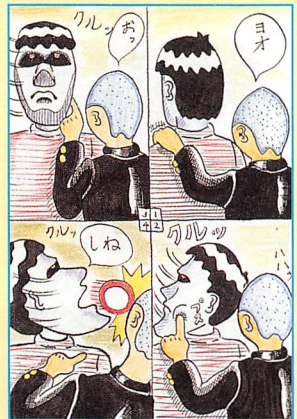
●ぼくはときどきあの体操の池谷、西川を見にいくが、有名人に会うのはなぜか緊張する。推薦で大学に行けるのがうらやましい。(大阪府・牧角吉治)

牧角は清風高校の2年だな。こんな手紙を書くヒマがあったら、池谷を買ってこい。じつはかなり好きなタイプだ。わたしのいた高校にも「自転車通学」を歌っていた壺井むつみが売れなくて帰ってきたが、知らないよな。

●引っ越し屋さんでアルバイトしてますが、日本文化センターと番号が似ているので「足が痛くならない座イスをくれ」だの、「磁気腹巻きを2セット」だの、一方的にべらべらしゃべるおばさんが多くて困っています/(東京・須藤いづみ)

日本文化センターの、犬とかクマのぬいぐるみのなかに入って寝るフトン。あれは怖い。うしろから犬に抱かれて眠るようで、いてもたってもいられないではないか。

●Mファンの1月号は高かった/　ま、いいや。おもしろけりゃ。(高知・沢松雅史)

このひとことは深い。つまんなくて高いと最低だね、あははは。けっこう痛いぞ。おっ、もう終わりか。なにはともあれ平成だし。

千葉・菅原由行⇨おのれ、また出たな。モアイにやられているカツオ少年は、まぎれもなく、日常的にしょーもないちょっかいを出してはクラスメイトになぐられている菅原由行の姿だ

暮らしの適当手帖

3月のテーマ：子どものうわさ話

50ccのバイクより速く走るという「口裂け女」がはやったころ、全国各地で同時に「さっき商店街で見た」などのうわさが流れた。「のび太は実在の34歳植物人間」説、「エマニエル坊やは40歳」説から、絶対にありえるはずのない「幸田シャーミンの顔はビニール製」説まで、小・中・高校生のうわさのパワーはとどまるところを知らない。雑誌『投稿写真』のコーナーでも有名だが、今月はめくるめくうわさの数々の一部をざっと紹介してみよう。

●おすぎとピーコのおすぎ、山手線にはさまれ、笑われる
●森末慎二、夜の六本木でバク転失敗。病院にかつぎこまれ、4針ぬう
●パワーズのちび、発狂して入院。先日テレビに出ていたがやはり変
●NHK「できるかな」ののっぽさん、もと女性で性転換している
●のっぽさん、歯槽膿漏で総入歯
●美空ひばり、代々木のパーマ屋に出現(それがどうした)
●浅香唯、あせもで悩み睡眠不足
●いとうせいこう、結婚したためファンの女の子にエラつかまれどなられる
●岡部まりの鼻は整形
●岡部まり、真光の信者で幹部クラス
●甲斐智恵美の弟は輪島そっくり
●つみきみほの親は猿
●浜幸、ビートきよしは女
●斉藤由貴、標準体重8キロオーバーで巣鴨の病院に通いづめダイエット
●斉藤由貴の兄、防衛大の幹部候補生
●幸田シャーミンは64歳
●松平健はハゲ、田中康夫もアデランス
●菊池桃子、高1、2、3と検便を盗まれる
●菊池桃子、中学時代、ぎょう虫検査にひっかかる
●山本益博、いわしにあたって食中毒
●安部譲二、ほんとうは小男。テレビに出ているのはダミー
●工藤静香、渡辺美奈代と大ゲンカ
●我妻佳代の姉の芦沢直美、直美グッズをラジオでプレゼントするが応募者ゼロ
●子門真人、庚申塚で本屋の主人
●ムキムキマン、ホストとして大活躍
●『ゴジラ』の米国での公開時、沢口靖子を見たアメリカ人が「これもSFXか」と気味悪がる
●JR東中野駅の事故車に芸能人同乗。アン・ルイスは運よく手前の新宿で降車、しかしラ・ムーの黒人女性、事故にあう
●「なだしお」の艦長はかなづち
●サザエさん、最終回は、カツオの素行を気に病むサザエの自殺で終わる
●マスオ、のりすけの妻たい子と不倫
●カツオ、ローラースケートに興味を持つ
●岡田有希子の死体を撮った報知新聞の記者、人が集まるまえに足でけとばして表の写真を撮り、その後けりもどす
●『子猫物語』チャトラン、何匹も死ぬ
●八代亜紀、新幹線でワンカップを飲み、ベロンベロン
●南野陽子、泣きじゃくる大学生のBFに足げりをかまして上京
●伊藤つかさ、雨の青山へ林家こぶ平とベンツで消える。秋元康かもしれない説も
●高島忠夫の息子、顔がくどい
●高島忠夫の次男、成城大の女にふられる
●売上税反対デモに野村義男が参加
●国生さゆりの弟、山口県徳山市のロッテリアでアルバイト中
●謹慎中のたけし、「たけし城」のタケシ人形に入っていた

前号に続き、突然終わるが情報を待つ。ホントに待つ。

東京・仁戸田伸一&雄大君⇩絵はうまい。ギャグのキレはピカーだ(皮肉だ)。となりの菅原は、うたがいなく、1か月後の仁戸田コンビの姿だ

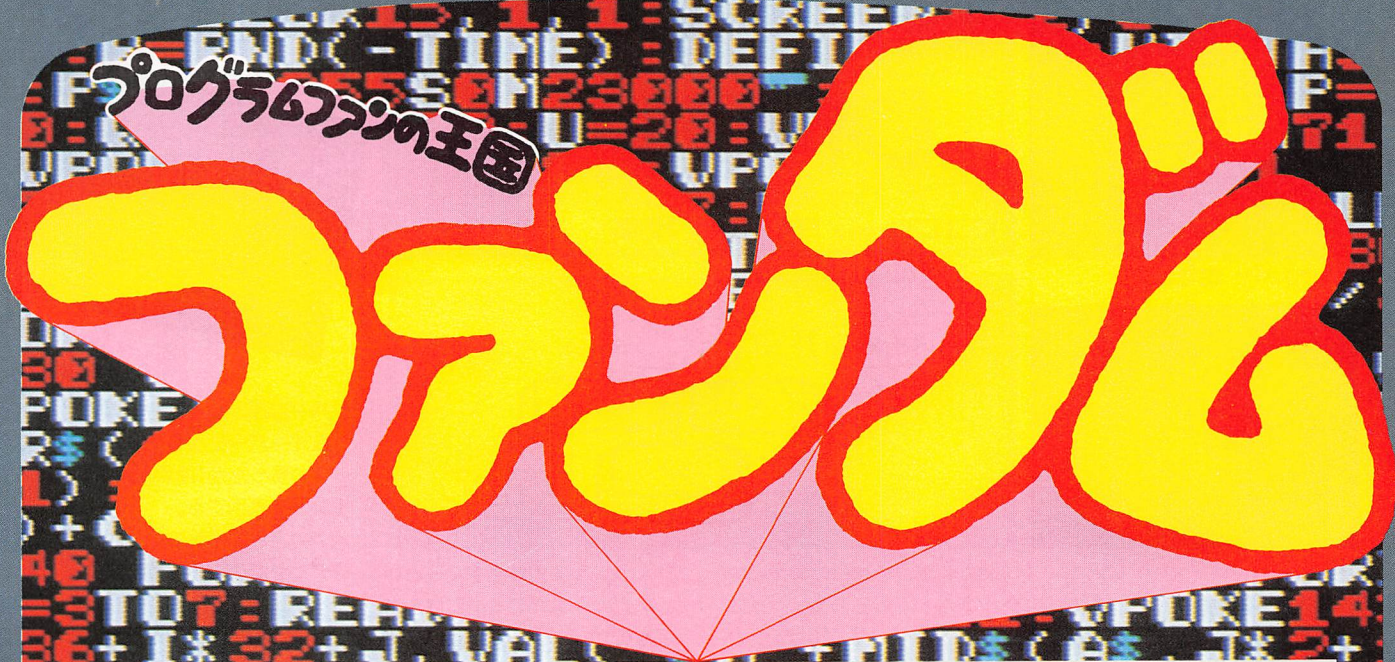
大阪・高田浩二(16歳)⇨ばかやろーっ。おじさん、おばさんをなめんなよ。インベーダーを笑うものはドラクエに泣くんだぞ。おめーもいつか年をくうんだ。この後ろ姿はまごうことなく十年後の高田浩二の姿だ!

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●盗み読みの母／「これと言ってなし、ガンバッテ下さい」とだけあるこのハガキを息子が落としていったので、残りを書きます。いつもFANを盗み読みしてる母です。とくにディスク付きを買ってから、プログラムを打ちこむ魅力にとりつかれてます。〈中略〉でもわたし、ゲームの腕はポコペンなので遊ぶのは息子たち。わたしはそれをながめて楽しんでます。(兵庫・土井康裕の母)⇨このごろ奥さんのハガキが多い。康裕よ、グレるな。(バ)

プログラムファンの王国

ファンダム

まず軽く遊ぶなら、P43〈ドットガンナー〉、P44〈じゃんけーん〉、〈TWO-LINES〉の1画面トリオ。プログラマ諸君にはおなじく1画面タイプのP45〈パターンエディタ〉がお役にたてばラッキー。P46〈Pick up!!〉と〈テクニカルクイズ〉、P47〈はさみごっこ〉は対戦式のN画面タイプ、P47の〈DOG FIGHT〉とP48〈OH! ACTION〉、P52〈PLANET BATTLEふたたび〉は1人で戦うファイティングゲーム、レースを楽しむならP49〈DYNAMITE RACE〉、P50〈激走レーシング〉が最高におもしろい。

ファンダム初のMSX-MUSIC対応ゲーム

ドットガンナー

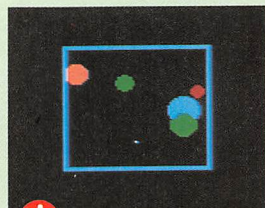
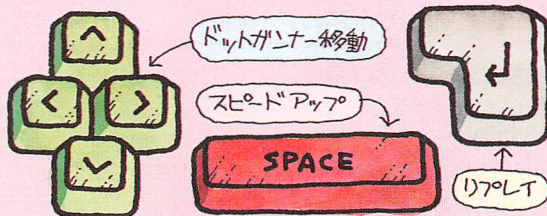
MSX 2/2+ ♪／VRAM64K／1画面　BY KEIICHI

リストは56ページ

↑色とりどりの星が散らばるなかをFM音源のスタート音にはげまされて飛んでいく

←強制スクロールは時計まわりのらせんパターン

↑クリアしたときはトランペット

←↓たとえば左のような画面のときは下のような宇宙空間のなかをさまよっているのだ

このゲームは、FMパックかMSX-MUSIC内蔵のMSX2+で遊んでほしい。どちらもない場合は、ちょっとだけ改造する必要があるので注意。

このゲームは、効果音をFM音源で鳴らす、ファンダム初のMSX-MUSIC対応ゲームなのだ。

まず、「シンセサイザー」の音でゲームスタート。色とりどりの星が散らばる宇宙のなかをドットガンナーで飛びつづけるのが目的だ。画面は強制的に時計まわりのスクロールをしているのでそれにあわせて星にぶつからないようにドットガンナー(ただのドット)を操縦しなくてはならない。スペースキーでスピードアップできるけれど、そのあいだ得点が入らない。

星にぶつかると、「スネアドラム」のランダムメロディーが鳴りひびいてゲームオーバーになって得点が表示される。

あるていど飛びつづけると(約3周)、「トランペット」の音とともに「CLEAR」と表示されて、1面クリア。クリアするたびに星が多くなり、むずかしくなる。

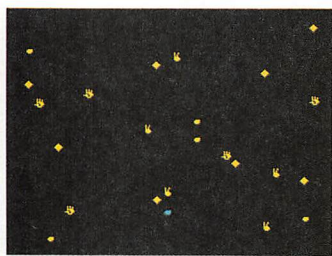
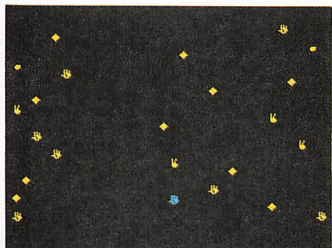
自機は水色、最初はグー

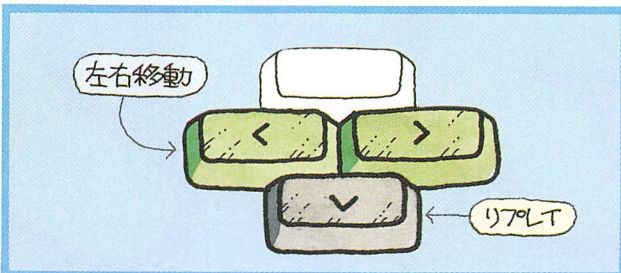
あいこで変身する大宇宙じゃんけんスクロール

じゃんけーん

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY いおくん

リストは57ページ

じゃんけんで負けるとゲームオーバー

あいこやダイヤで手が変わる

猟師は、鉄砲を持っているのでキツネに強い。ところが、お金持ちの庄屋さんにはめっぽう弱い。庄屋さんはそのかわり、おっとりしているのでキツネにばかされてしまう。つまり、猟師よりも庄屋さんが強く、庄屋さんよりキツネが強く、キツネより猟師が強くて、その猟師より庄屋さんが強く、それよりキツネが強く、キツネより猟師が強く……以下無限に続く。

ほかにも、ヘビとカエルとナメクジなんてのもある。ヘビはカエルを食べ、カエルはナメクジを食べ、ナメクジはヘビを食べる。そのヘビはカエルを食べ、カエルはナメクジを食べ……。そのほか、ゾウがネコを踏みつぶし、ネコはネズミを追いかけ、ネズミはゾウをおびえさせるという関係もあったような気がするけれど、これはたんにトムとジェリーのエピソードかもしれない。

こういう関係を三すくみというのだが、なかでもいちばん有名なのが、石(グー)はハサミ(チョキ)を壊し、ハサミは紙(パー)を切り、紙は石を包むというじゃんけんだ。

で、忘れたころにやってくるのがゲームの説明だ。このゲームは、じゃんけんしながら進む大宇宙のスクロールゲームだ。

自機の形は最初はグー。これで宇宙を漂うチョキにぶつかれば1点ずつ得点が入っていく。パーにぶつかるとその場でゲームオーバーになり、それまでいくつ勝ったか(得点)と、ハイスコアを表示する。

あいこの相手にぶつかったり、ダイヤにぶつかったりするとグーチョキパーの順で変身して、とうぜん攻撃目標と天敵も1つずつずれて、ややこしくなりつつ進むゲームなのだ。

しかし、じっさいにやってみるとじつにかんたんで、注意深く、かつ根気よくやっていれば強烈な高得点をたたきだせる。

もし、「Overflow in 4」というエラーが出たらそれはエンディングメッセージだと思ってほしい。

2本の線がウニウニ進む新型よっぱらいゲーム

TWO-LINES（ツーラインズ）

MSX2/2+／VRAM64K／1画面　BY 高村英一

リストは58ページ

このへんはラクラク。余裕で交差したりして

このあたりからだんだん苦しくなってくる

ドットやラインを1つのキーで操作して障害物をさけながら進んでいくゲームのことを、いつのころからか「よっぱらいゲーム」と呼んでいる。このゲームも、よっぱらいの一種で、2本のラインが対称的に進んでいくタイプのゲームだ。

そのままほっておくと、上のラインは上昇し、下のラインは下降する。スペースキーを押すとその逆に上のラインは下降し、下のラインは上昇する。ずっと押していると上下のラインが交差して頭が混乱してくるのもなかなかゆかい。

画面の右端にたどりつくとステージクリア。このとき2本のラインが離れていても、次のステージではまたくっついた状態からスタートする。

ステージクリアするたびに、最初6個だった障害物が1個ずつ増え、だんだん厳しくなってくる。上のラインを気にしていると下のラインが危険になり、下のラインをかわいがっていると上のラインがすねてしまう。ジレンマに悩みつつ、きっとステージ10あたりで果てることだろう。

2本のラインを平等に気にしながら画面の右端を目指して進むよっぱらいゲーム

パターンエディタ

4キャラを使った背景作りにピッタリのツール

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY チェインギャング

リストは59ページ

背景の模様などをエディットするときにパターン表示2が見やすい

このプログラムにはパターンデータのセーブ、ロード機能がないので、使うときにはメモが必要だ。できれば、できあがったパターンの形も方眼紙などにかきとめておくと、あとで修正したくなったときなどにかんたんに再現できるので便利だ。

■作成エリアとカーソル

作成エリアは、4つのキャラクタを2×2の形にならべ、大写しにした状態を表示している。ただし、作成エリアではキャラクタの色は表示されない。

タテジマの四角が、ドットを置いていくカーソルだ。カーソルを動かすと、作成エリア右下の2つならんだ数字が現在のカーソル位置を10進数で示すようになっている(作成エリアの周囲の目盛りは16進数になっているので注意)。

■ドットを置く、消す＝1キー

ドットを置きたい場所にカーソルを移動させて数字キーの1を押すと、そこに白い四角が置かれ、同時にそれに対応する右のパターンデータが書きかえられる。白い四角のあるところでもういちど1キーを押すと、ドットは消える。

■4分の1反転＝2キー

また、1キャラクタぶん(作成エリアの4分の1)をぜんぶ反転させたいときは、反転したい4分の1のエリア内にカーソルを移動させて、2キーを押せばいい。

■色設定＝3キー＋16進数

キャラクタの色(前景色と背景色)を設定するときは、まず3キーを押す。作成エリア左下の「COLOR=」の右隣に白いカーソルが現れるので、①大文字の英数字モードになっていることを確認して、②前景色、背景色の順に、③続けて、④16進数で(ただし&Hは不用)カラーコードを入力する。すると、それに応じてパターン表示エリアのパターンに色がつくのだ。

■データの見方

パターンデータは、4つのキャラクタの位置に対応して、1ラインごとに2桁の16進数で表示されている。また、カラーコードデータは先ほどの「COLOR=」の右にある2桁の16進数で表示されている。

■データの使い方

気に入ったパターンができたら、この2種類のデータをメモしておいて、自分のプログラムで利用しよう。

このパターンエディタで作ったデータを自分のプログラムのなかで利用する方法をかんたんに紹介しておこう。

たとえば、スクリーンモード1で、キャラクタコード91から94の「[」、「¥」、「]」、「^」にパターンを設定する場合(このエディタ自体もそこにパターン定義している)、例にあげた波のパターンは、

```
FOR I=0 TO 32:VPOKE728+I,VAL("&H"+MID$("00030F1F3E7C7CFCFEFFFFFFFFFFFFFFF0000C0E06020400C3EFFFFFFFFFFFFFF",I*2+1,2)):NEXT
```

というプログラムで定義できる。「00030F……」の部分がパターンデータだ。

また、色を設定するには、

```
VPOKE8203,&H47
```

とすればいい。「47」がカラーのデータだ。

スクリーンモード1にして、定義先の4つのキャラクタを左上、左下、右上、右下の順に2×2にならべておき、上の2つのプログラムをダイレクトに実行すると画面説明の写真のパターン表示1と同じ形が現れるので試してみてほしい。

1 カーソルを動かして、1キーを押し、パターンを作っていく

2 上の段の2キャラクタぶんができたところ

3 下段の2キャラクタは、とりあえず2キーでぬりつぶす

4 だいたいの形ができあがった。そこで3キーで色の設定

5 色も決まった。あとはちょっと修正してできあがり

☞リストは60ページ

ワードサーチをアクションにするとこうなる!

ピック アップ Pick up!!

MSX MSX2/2+/RAM8K/5画面 BY RASSA CORP

キーワードは大文字のアルファベット3文字を入力する

設定したキーワードの文字がでたらめにしきつめられてゲームスタート

でたらめにしきつめられた文字のなかから、特定の単語を探し出すワードサーチという退屈なパズルがある。それをこうしてアクションゲームにするとじつにエキサイティングなゲームになってしまう。

まず、キーワード(3文字)を設定する。ゲームがはじまったら、おたがいにそのキーワードを探すわけだ。

バラバラの文字のなかに縦横斜め、どの方向でもキーワードがならんでいるのを見つけたら、そのキーワードの端(1文字目でも3文字目でもいい)に自分のカーソルをあわせてスペースキー(またはトリガー)を押す。するともうひとつのカーソルがそのマスを中心にした3文字目のところに現れるので、これをグルグルと回転させて目指すキーワードのもう一方の端にあわせてスペースキー(トリガー)。こうして、キーワードを取り出していくゲームだ。キーワードを取り出したあとは、自動的に適当な文字で埋められる。

得点は、取り出した時間があとになるほど高くなるので、終盤近くになると取るたびに逆転して、終わるころには息があらくなっていることだろう。はあはあはあはあ。

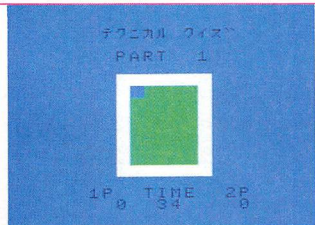
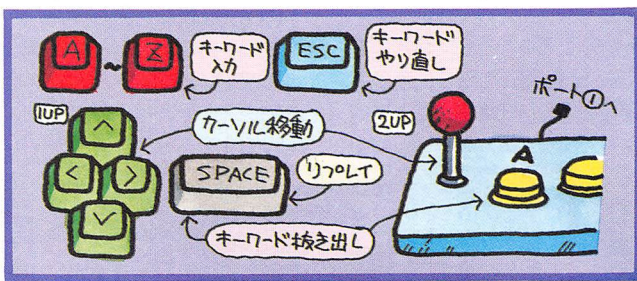
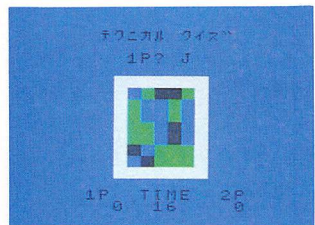
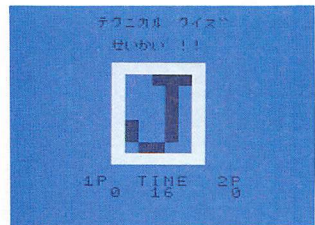
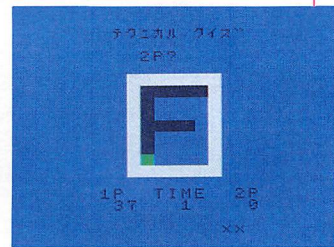
2つのカーソルを見つけたキーワードの両端にあわせて

スペースキー(トリガー)を押すとその部分が抜き出される

☞リストは62ページ

2人対戦早押しクイズ式文字あてパズルゲーム

テクニカルクイズ

MSX MSX2/2+/RAM8K/2画面 BY のこのこ

ゲームスタート。文字を少しずつ見せていく

解答ボタンを押して解答権を得てから文字キーで解答

押したキーが正しければ、その文字全体を表示して次の問題へ

プレイヤーの得点表示の下にその問題で間違えた回数を×で表示

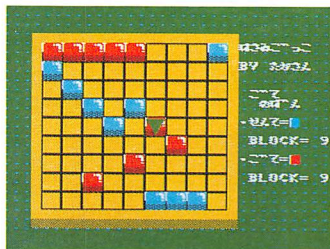
こんばんは、テクニカルクイズの時間です。解答者は、まず、MSX2をお持ちの1Pさん。「赤鉛筆で"+"を書いてがまんしている1Pです」

ミジメですねー。2Pさんは MSX2+を買ったばかりとか。「このゲームもYJKで漢字で横スクロールでFM音源だといいな、と思っている2Pです♪」

かってに改造してくださいね。ではまいりましょう。これからある文字を少しずつ出していきますのでわかったところでボタンを押してください。3回間違えるとその問題への解答権がなくなります。

テクニカルクーイズ。プチ。2Pさん/「a」。残念違います。解答は大文字のみですよ。バシ。1Pさん/「チ」。おっと、カナキーが入ってますよ。解答はかならず大文字のアルファベットで答えてくださいねー。……おおっと、時間切れです。正解は「A」でした/

(以下、20問まで続き、20問目で同点の場合は追加問題あり)

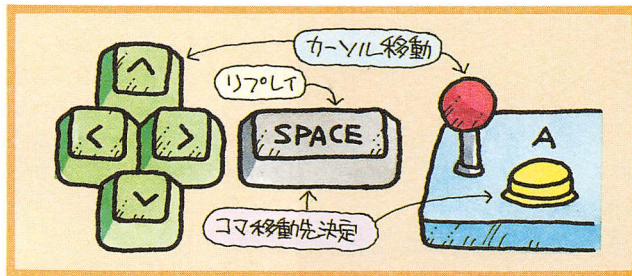
ちなみに問題が出されるエリアは最初緑色で、そこに青か黒の四角が現れていく。青は文字のない部分、黒が文字のある部分なので、早めにそのへんのところをのみこんでおくと、友だちをコケにできて楽しい。

まあ、その、ようするにはさみ将棋なんですわ

はさみごっこ

MSX MSX2/2+／RAM8K／5画面　BY たかさん

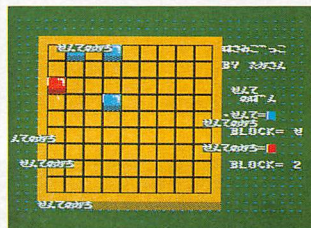
相手のミスを鋭くつきながら進めていくはさみ将棋のＭＳＸ版

じつは、このプログラムは投稿されたとき、じつにユニークなゲームだった。ただのはさみ将棋ではなく、先手は縦にはさまないと相手のコマを取れず、後手は逆に横にはさまないと取れないルールだったのだ(その反対のルールも選択できる)。

で、編集部でもさっそく遊んでみたが、これがちっとも勝負にならない。相手がよほどのマヌケなことをしないかぎり、コマを取ることができないのだ。縦方向か横方向のどちらかだけではさんで取るというルールが、ちょっと厳しすぎたからだろう。

もともと、はさみ将棋というゲーム自体が、相手のミスをつきあうゲームなんだし。そこで、涙を飲んで、ただのはさみ将棋に変更してしまった。

で、ようするに対戦式のはさみ将棋である。

ルールはふつうのはさみ将棋と同じで、どのコマも将棋の飛車と同じ動きをするし、縦でも横でも相手のコマをはさめば取ることができる。相手のコマのあいだに自分のコマを飛びこませた場合は安全だ。

問題は、盤の端での戦いだ。たとえば四つ角で敵のコマに取り囲まれてしまった場合、このはさみごっこでは、とりあえずセーフとなる。

相手のコマを残り１個にした時点で勝ちが決まる。また、相手のコマをぜんぶ盤の端に追いつめて動けなくしても勝ち。

リストは63ページ

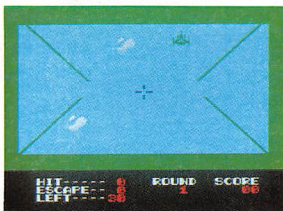
勝ち方は2とおり

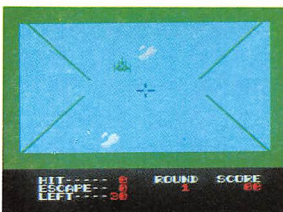
1 残り1個にする

2 動けなくする

流れる雲をバックに出てくる敵機をダダダダダ

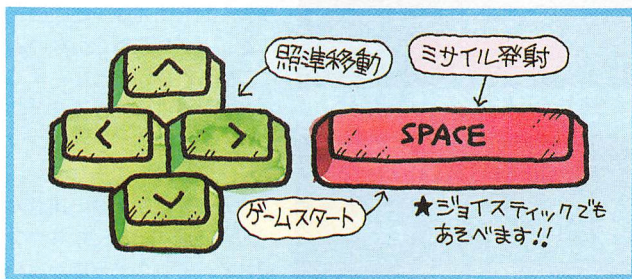
DOG FIGHT（ドッグファイト）

MSX MSX2/2+／RAM8K／5画面　BY pof

リストは64ページ

敵機発見。ゆっくり左下に移動している

カーソルキーの方向と敵機の動きは逆なので注意

おっとっと、行きすぎた。微調整しながら敵機を追う

ピタリと照準にとらえた。うまく調整すれば敵機は完全に静止する

「ダダダダダ」。でも、ほんとはスペースキーを１回押すだけ

戦闘機ゲームである。画面に現れるのは、まぎれもなく戦闘機のコックピットからの風景。白い雲と不吉な桃色の雲が流れる大空のなかに、不自然なかっこうをした敵機が現れる。

敵機はどうやら「撃ってください」といっているらしく、攻撃してこない。カーソルキーで自機の態勢を変えて照準に敵機をとらえたら「ダダダダダ」といいながらスペースキーを押そう。敵機をうまく撃ち落としたら得点は気まぐれに決まる。

ただし、１ラウンドにつき弾は30発しかなく、撃ち落とすべきノルマは10機。まあ、軽いもんだが、操縦ミスで敵機をうっかり画面の外にのがしてしまうと、10機のがしたところでゲームオーバー。弾数が０になってもゲームオーバーだ。

ノルマの10機を撃ち落とすごとにラウンドクリア。ラウンド5を超えると画面の回りの色が変わり、スピードが速くなる。

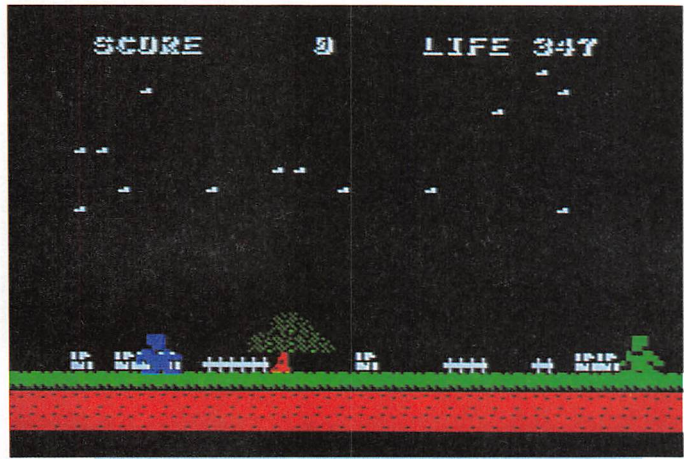
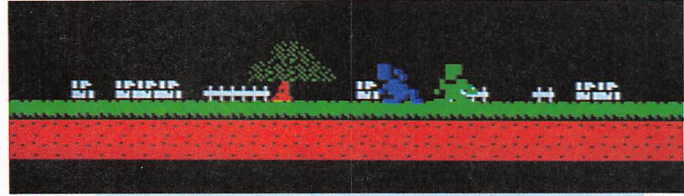
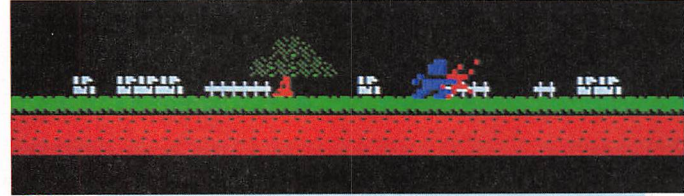
— OH, ACTION —
PUSH SPACE KEY!!
BY NARIっち

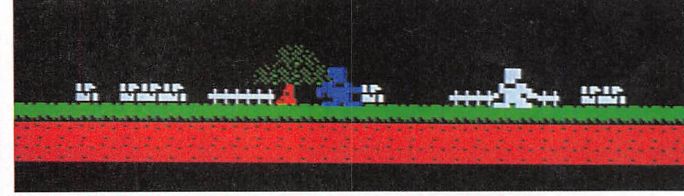
↑アクションポーズ付きタイトル画面

なぐり、けり、ジャンプするアクションゲーム

OH! ACTION（オー アクション）

MSX MSX2/2+／RAM8K／5画面　BY NARIっち

リストは66ページ

↑夜の牧場での決闘という感じの背景。敵は右から攻めてくる

↑ボーとしていると敵の体当たりをくらってダメージを受ける

↑パンチ！　敵は姿を消し、血しぶきだけが残る

↑ジャンプキックの敵にジャンプで応戦したがあえなく反撃をくらった

↑こいつがＧＯＬＤ ＭＥＮ。不気味だが戦ってみると弱い

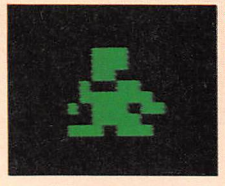
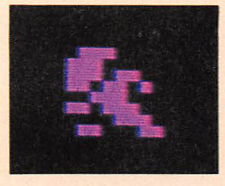
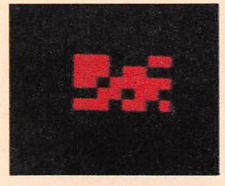
ひとくちにアクションゲームといっても、アイテムがあったり、マップがあったり、謎があったり、ストーリーがあったりするものだが、このゲームはそんな余分なものはなにもない。ただひたすら戦闘するだけの、純粋アクションゲームだ。

ステージはつねに同じ風景を映し出していて動かない。そこに画面の右から5種類の敵が次々と登場してくる。地面をはうようにつっこんでくるもの、ジャンプキックの態勢のまま空中を飛んでくるもの、フェイントしながら攻撃してくるもの……。倒さないまま左に逃がすと、また右から出てくる。

それぞれの敵にあわせて、パンチ、キック、ジャンプパンチ、ジャンプキックを使いわけて戦っていく。

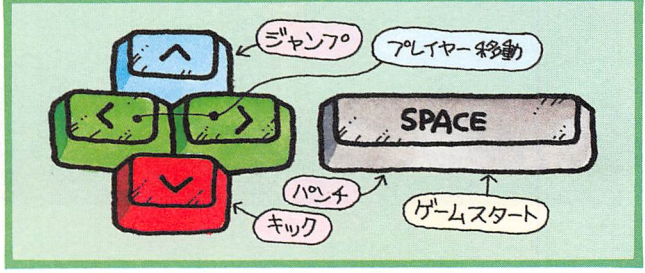
画面上の右側に表示されているLIFE（ライフ）は、時間につれて少しずつ減っていて、攻撃するたびにさらに減り、敵にダメージを受けるとドンと減ってしまう。うまく敵を倒せば少し回復するので、ムダな攻撃をしないように、やられないように、早く敵を倒すように心がけること。このへんが、このゲームのコツであり、楽しいところなのだ。

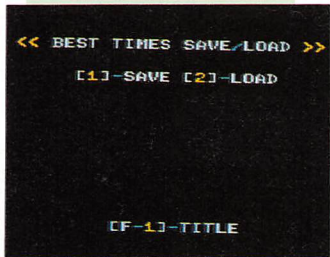
1人敵を倒すたびに10点入り、1000点に達すると、妙なやつが現れる。それまで何度か攻めてきたことのある敵キャラと同じ形をしているのだが、体がピカピカ光っていて、魔力のせいで全体の動きがのろくなってしまう。そいつが、GOLD MEN（ゴールドメン）、最後の敵キャラだ。複数形になっているのは、ピカピカと複数の光りを放つからだろうか。こいつの弱点は全身にあるので驚くだろうが、いちおう、それでこのゲームはエンドを迎える。めでたし、めでたし。

なぐれ！けれ！敵キャラ紹介

←ごくふつうのマヌケな敵キャラ。やりほうだい

←フェイントをかけながら攻撃してくるちょっとイヤなやつ

←地面をはうように攻めてくるやつ。キックのみ有効

←ジャンプキックで飛んでくる。パンチかジャンプ攻撃で

←ゆらゆらと空中を飛ぶ。タイミングよくジャンプして攻撃

ジャンプ
プレイヤー移動
SPACE
パンチ
キック
ゲームスタート

↑タイトル画面。その時点での各ラウンドのベストタイムを表示している

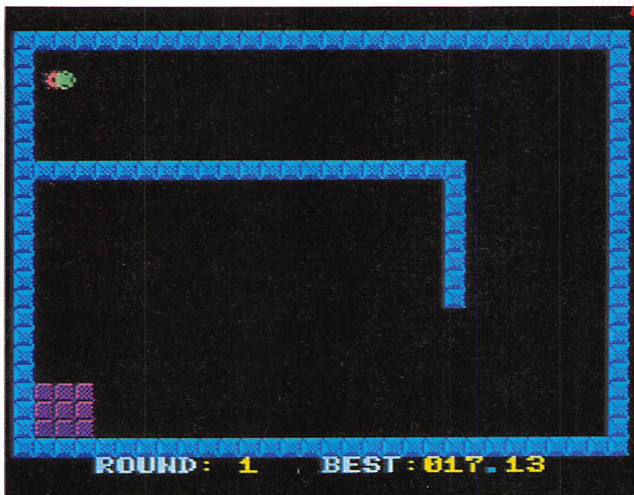
<< BEST TIMES SAVE/LOAD >>
[1]-SAVE [2]-LOAD
[F-1]-TITLE

↑ベストタイムは、ディスクまたはテープを使ってセーブ／ロードできる

アクセルなし、ブレーキなし、ハンドルもない！

ダイナマイト　レース

DYNAMITE RACE

MSX MSX2/2+／RAM16K／5画面　BY GEN

☞リストは68ページ

↑ラウンド1。自機は左上にある。左側に爆発を起こして右へ進むところ

アクセルもブレーキもハンドルもなく、そのうえ、走るのは車じゃない。それのどこがレーシングゲームなんだと思いつつやってみると、そうかやっぱりレーシングゲームだ、と思う。

いちおう丸い物体が変則レーシングカーで、8方向にコントロールできる爆発が、アクセル兼ブレーキ兼ハンドルになる。

たとえば、カーソルキーの左を押していると、自機の左側に爆発エネルギーがたまっていく。適当なタイミングでキーを放すと、ためられたエネルギーが一気に爆発して、押したキーとは反対方向へ、押した時間に応じたスピードで自機が走るのだ。

そのままにしているとすぐに壁にぶつかってしまうので、適当なところで今度はカーソルキーの右を押して、自機の右側にエネルギーをためる。キーを放すと右方向に爆発が起こり、ブレーキとして働いてくれるのだ。

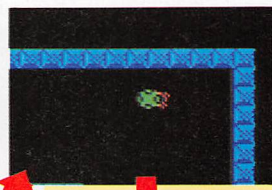
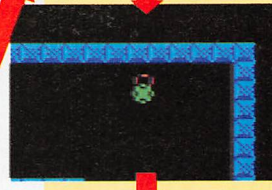
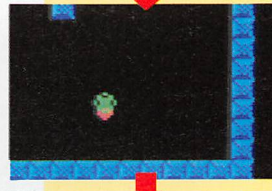
爆発させる方向は4方向だけで十分なのだが、いちおう斜めにも爆発させることができる。ただし、斜めは縦横方向にくらべて爆発力は半減する。

壁にぶつかると、いったんクラッシュして、タイムロスにはなるけれど、すぐにまたその地点で復活する。

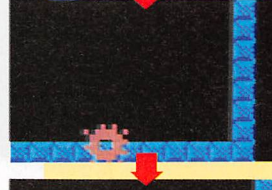
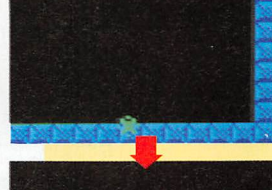
こうして、各ラウンドに1つずつ設けられている紫色のゴールにぶつかればラウンドクリア。

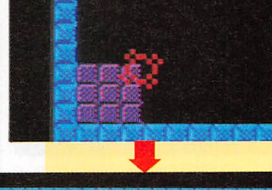
ラウンド1からラウンド20まで順にレーシングしていくのがふつうの遊び方だろうが、たとえば、あるラウンドで不本意なタイムだったときは、リターンキーを押せば何度でもそのラウンドにチャレンジできる。

また、タイトル画面ではカーソルキーの左右で好きなラウンドを選ぶこともできるし、どこのラウンドをやっていても、F1キーでタイトル画面にもどることができる。

ベストタイムのセーブ／ロード機能もついていて、これでもかこれでもかという感じに親切な変則レーシングゲームでありました。

←このあたりで逆噴射してストップ

←上方向に爆発させて下へ向かう

←壁の手前で逆噴射……したけれど

←勢いに負けてぶつかってしまった

←しばらくして復活。気を取り直して

←ゴールに向かって最後のスパート

←ゴールはどこにぶつかってもクリア

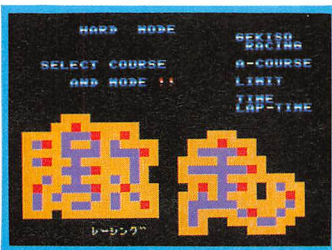
↑リターンキーで同じラウンドができる

そのほか全20ラウンドあり

↑ジグザグに進んでいくラウンド8

↑直線とジグザグを組み合わせたラウンド18

↑なんとなく顔に見える最後のラウンド20

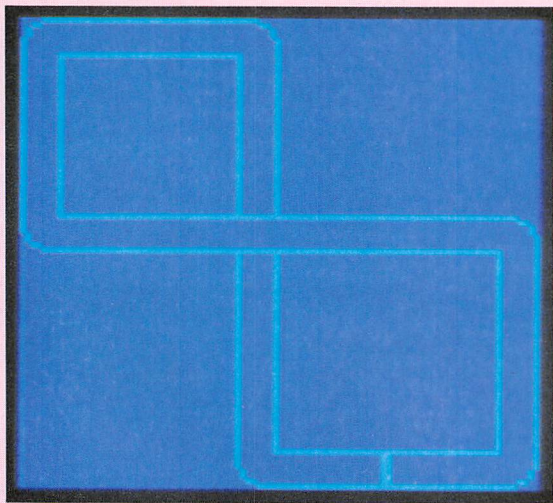
大胆なタイトル画面

なんにもいえない、メガ楽しい本格レーシング

激走レーシング

MSX MSX2/2+／RAM32K／11画面　BY 米屋のチャチャチャ

リストは72ページ

Aコース全体図

ごくシンプルな8の字型のコース。最初はこのコースで練習しよう。

すでにブランドとして確立している米屋のチャチャチャ作品。今回は、本格レーシングゲームで、BGMは『魔界村』(©カプコン)。レーシングゲームか、『魔界村』の好きなキミの今月のテーマは、このプログラムを打ちこむことで決まり。

コースを1周するときの制限時間(コースによって違う)のレベルなどに応じて4つのモードがあり、コースはAからHまでの8タイプ用意されている。

■まずはテストモードで！

4つのモードは、次のようになっている。

●TEST MODE(テストモード)＝制限時間は999で、コースを1周すればあがり。

●EASY MODE(イージー)＝比較的チンタラ走ってもなんとか時間内に1周できるかな、というていどの制限時間。1周クリアするごとにタイムはもとにもどり、続けて5周すればあがり。

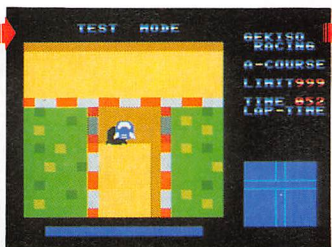
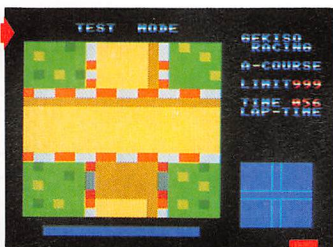
●NORMAL MODE(ノーマル)＝2、3回クラッシュしてもクリアできそうなていどの制限時間。あとは上に同じ。

●HARD MODE(ハード)＝ほんとう

自機

丸くってかわいい自機。ちゃんとハネもはえているし

なんとか曲がり切れそう。自機の影の位置にも注目

ストレートコースにもどった。ふたたび、アクセルをふかして加速

立体交差にさしかかる。このあたりはアクセルをふかしっぱなし

いまは下の道を通っているので自機は隠れる

グルッと回ってきてふたたび立体交差。今度は上の道

ゴール到着。テストモードは1周であがりになる

テストモードでスタート。下の青い棒がスピード、「LIMIT」が制限時間を表している

最初のカーブ。アクセルをはなしてハンドルを右に切る

自機を中心に画面がダイナミックに回転していく

にこんな時間で1周回れるのかなと疑ってしまうていどの制限時間。あとは上に同じ。

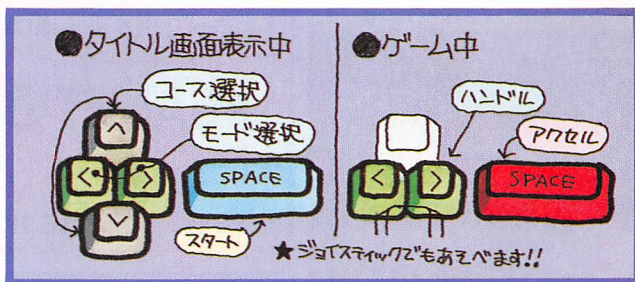
最初にやるときは、レーシングゲームにそうとう自信がある人でも、せいぜいイージーモード、そうでなければテストモードから始めるのが正しいと思う。もし、いきなりハードモードをやってクリアできたら、サインしてほしい。コースを回っているとちゅうで制限時間に達してしまったら、その場でゲームオーバー。ふたたびタイトル画面にもどってやりなおし。

1周するたびにラップタイムが表示されていくので、その数字を見ながらトレーニングを積んでほしい。ハードモードで全コースを制覇(せいは)できたらどんなに気持ちいいだろう。

■色とりどりのコースがきれい

8つあるコースもそれぞれにカラフルな色付けで美しい。

いちおう、画面の右下にはそのコースの4分の1の範囲を映し出すレーダーがあり、コースの先のほうがどんなふうになっているかがわかる仕組みだが、ほとんどの場合レーダーを見ている余裕はないはずだ。

画面での自機の位置はずっと変化しないが、ハンドルを切るたびに色とりどりの四角で描かれたコースが方向を変え、同時に自機の影も位置が変わる。この影を見ていると、いま自機の向いている方向がわかるわけで、あまりの芸の細かさにわたしたちはうなってしまいました。

Eコース

厳しいカーブの連続。Aコース同様草原のイメージ。

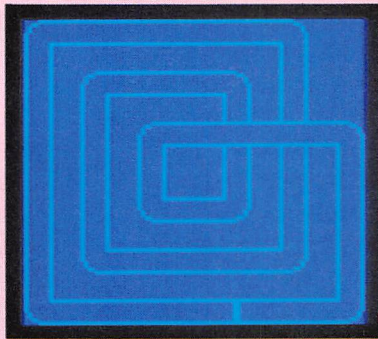
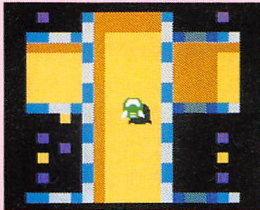
Bコース

シケインをあしらった十字型コース。海上のコースらしい。

Fコース

ヘアピンカーブがなかなか苦しい、ナワ飛び型コース。

Cコース

延々と右に曲がっていくウズマキコース。宇宙空間タイプ。

Gコース

シケインもヘアピンもある、変化に富んだ難コース。

Dコース

ねじりはちまきコース。荒れ地に作られたコースかな。

Hコース

気の休まることのない、カーブだらけの最長コース。

見知らぬ惑星で不気味な敵と戦う未来派ゲーム

PLANET BATTLE（プラネット バトル）ふたたび

MSX2/2+／VRAM64K／5画面　BY MOSCOWT薄井

リストは70ページ

↑敵は左のほうにいる

↑敵の攻撃！　すばやく防戦

↑防戦だけに気を取られると

↑敵はどこかに行ってしまう

このプログラムのまえのバージョンはじつは一度ボツになり、「ファンダム通信スペシャル」に画面だけ掲載されたことがある。再投稿されたこのバージョンは、そのときに指摘した欠点をうまくクリアしたうえ、プログラムも短くまとめ、不気味で緊張感のあるゲームに仕上げられている。お見事。ファンダム通信スペシャルというコーナーが、こういう形で役にたつのは、まさにねらいどおり。率直にいうと思うツボだ。

画面は、惑星に降りたった宇宙戦闘機からのながめになっている。中央に見えているのが照準で、カーソルキーで左右に視界を移動させるたびにゴツゴツと地平が揺れて、荒れた惑星のムードが出ている。

■見えない敵からの攻撃

突然、ビーと音がして「DANGER！」というメッセージが表示される。これがまだ見えない敵からの攻撃だ。画面右の「BEAM」というメーターは、敵の弾が自機からどのくらい離れているかを表示するところで、ここの数値がみるみる減っていく。すぐにカーソルキーの下を押して防戦すればなにごともないが、遅れるとガガガガガという衝撃とともに自機のエネルギーが大量に減ってしまう。

■遅れると逃げられてしまう

敵の見えない攻撃に注意しながら画面下で赤く表示された矢印の方向に自機を向けていこう。ノロノロと動いていると、いつのまにか「TRANSFER」と表示され、その敵はいなくなってしまうので、SHIFTキーを押しながら動かすといい。

すると、思いがけなく敵が視界に入ってくる。

照準をピタリとあわせてビーム発射。照準をあわせたときにピッという音とともに「LOCK ON」と表示されたときは、その後照準を動かしてもかならず敵に命中するようになっている。こうして、敵を破壊していくのがゲームの目的だ。照準があっても、タイミングが遅れると逃げられてしまい、「ESCAPED」と表示される。

エネルギーは、ダメージを受けとき以外にも、ビームを1発撃つたびに1ずつ減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーになる。また、敵を5体破壊するたびにエネルギーが20ずつ加算される。

効果音の使い方がうまく（作者はサウンドフォーラムの常連でもある）、ゲームの展開もエキサイティングで、ついキーを押す指に力が入って痛くなってしまう。

ゲームオーバーで出てくる画面の赤いバックも妙に戦闘意欲をそそるゲームだ。

↑5体の敵を倒すたびにエネルギーは20ポイント加算される

↑ゲームオーバーになると倒した敵の数を表示し、赤い色がリプレイを誘う

ENERGY 100　BEAM 5　LOCK ON!

↑やっと敵に出会った。照準もロックオンされたので、もうこっちのもの。スペースキーでビームを発射すると……

↑その瞬間画面が白く光り

↑敵は一瞬のうちに蒸発

↑画面の色はさまざまに変化し

↑そしてもとの画面にもどる

にこんな時間で1周回れるのかなと疑ってしまうていどの制限時間。あとは上に同じ。

最初にやるときは、レーシングゲームにそうとう自信がある人でも、せいぜいイージーモード、そうでなければテストモードから始めるのが正しいと思う。もし、いきなりハードモードをやってクリアできたら、サインしてほしい。コースを回っているとちゅうで制限時間に達してしまったら、その場でゲームオーバー。ふたたびタイトル画面にもどってやりなおし。

1周するたびにラップタイムが表示されていくので、その数字を見ながらトレーニングを積んでほしい。ハードモードで全コースを制覇できたらどんなに気持ちいいだろう。

■色とりどりのコースがきれい

8つあるコースもそれぞれにカラフルな色付けで美しい。

いちおう、画面の右下にはそのコースの4分の1の範囲を映し出すレーダーがあり、コースの先のほうがどんなふうになっているかがわかる仕組みだが、ほとんどの場合レーダーを見ている余裕はないはずだ。

画面での自機の位置はずっと変化しないが、ハンドルを切るたびに色とりどりの四角で描かれたコースが方向を変え、同時に自機の影も位置が変わる。この影を見ていると、いま自機の向いている方向がわかるわけで、あまりの芸の細かさにわたしたちはうなってしまいました。

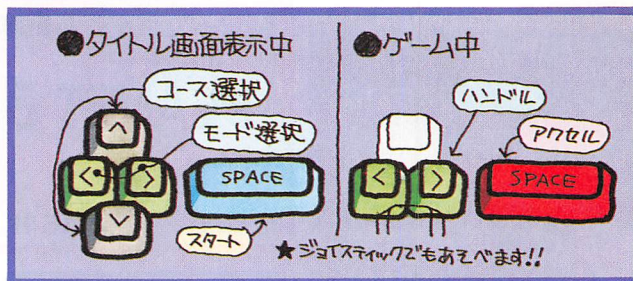
Eコース

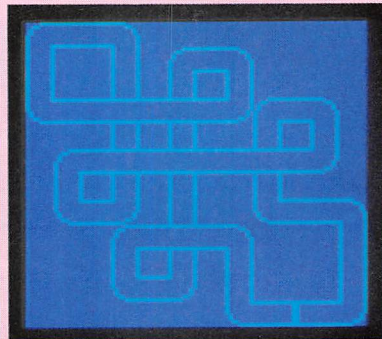
厳しいカーブの連続。Aコース同様草原のイメージ。

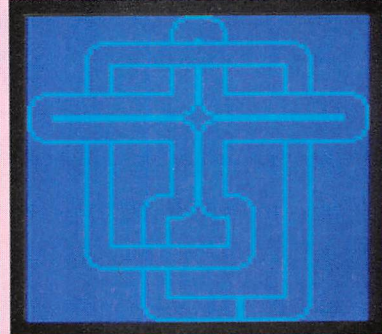
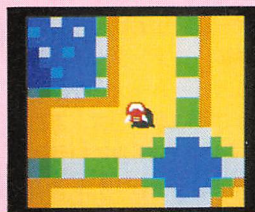
Bコース

シケインをあしらった十字型コース。海上のコースらしい。

Cコース

延々と右に曲がっていくウズマキコース。宇宙空間タイプ。

Dコース

ねじりはちまきコース。荒れ地に作られたコースかな。

Fコース

ヘアピンカーブがなかなか苦しい、ナワ飛び型コース。

Gコース

シケインもヘアピンもある、変化に富んだ難コース。

Hコース

気の休まることのない、カーブだらけの最長コース。

見知らぬ惑星で不気味な敵と戦う未来派ゲーム

PLANET BATTLE ふたたび

（プラネット バトル）

MSX2/2+／VRAM64K／5画面　BY MOSCOWT薄井

リストは70ページ

↑敵は左のほうにいる

↑敵の攻撃！　すばやく防戦

↑防戦だけに気を取られると

↑敵はどこかに行ってしまう

↑5体の敵を倒すたびにエネルギーは20ポイント加算される

↑ゲームオーバーになると倒した敵の数を表示し、赤い色がリプレイを誘う

このプログラムのまえのバージョンはじつは一度ボツになり、「ファンダム通信スペシャル」に画面だけ掲載されたことがある。再投稿されたこのバージョンは、そのときに指摘した欠点をうまくクリアしたうえ、プログラムも短くまとめ、不気味で緊張感のあるゲームに仕上げられている。お見事。ファンダム通信スペシャルというコーナーが、こういう形で役にたつのは、まさにねらいどおり。率直にいうと思うツボだ。

画面は、惑星に降りたった宇宙戦闘機からのながめになっている。中央に見えているのが照準で、カーソルキーで左右に視界を移動させるたびにゴツゴツと地平が揺れて、荒れた惑星のムードが出ている。

■見えない敵からの攻撃

突然、ビーと音がして「DANGER／」というメッセージが表示される。これがまだ見えない敵からの攻撃だ。画面右の「BEAM」というメーターは、敵の弾が自機からどのくらい離れているかを表示するところで、ここの数値がみるみる減っていく。すぐにカーソルキーの下を押して防戦すればなにごともないが、遅れるとガガガガガという衝撃とともに自機のエネルギーが大量に減ってしまう。

■遅れると逃げられてしまう

敵の見えない攻撃に注意しながら画面下で赤く表示された矢印の方向に自機を向けていこう。ノロノロと動いていると、いつのまにか「TRANSFER」と表示され、その敵はいなくなってしまうので、SHIFTキーを押しながら動かすといい。

すると、思いがけなく敵が視界に入ってくる。

照準をピタリとあわせてビーム発射。照準をあわせたときにピッという音とともに「LOCK ON」と表示されたときは、その後照準を動かしてもかならず敵に命中するようになっている。こうして、敵を破壊していくのがゲームの目的だ。照準があっても、タイミングが遅れると逃げられてしまい、「ESCAPED」と表示される。

エネルギーは、ダメージを受けとき以外にも、ビームを1発撃つたびに1ずつ減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーになる。また、敵を5体破壊するたびにエネルギーが20ずつ加算される。

効果音の使い方がうまく(作者はサウンドフォーラムの常連でもある)、ゲームの展開もエキサイティングで、ついキーを押す指に力が入って痛くなってしまう。

ゲームオーバーで出てくる画面の赤いバックも妙に戦闘意欲をそそるゲームだ。

↑やっと敵に出会った。照準もロックオンされたので、もうこっちのもの。スペースキーでビームを発射すると……

↑その瞬間画面が白く光り

↑敵は一瞬のうちに蒸発

↑画面の色はさまざまに変化し

↑そしてもとの画面にもどる

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認
304

差出有効期間
平成3年1月
1日まで

切手は
いりません。

169-00

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
(東京都新宿区百人町2-1-11)
日本カルチャースクール
速読講座
MSX-FAN S②係

驚異の 新・速読法!!

案内資料 無料送呈券

大至急ポストへ!

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください(切手不要)

住所	□□□-□□　都道府県　市区郡				
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番　市内局番　番号		
		年齢	歳	性別	男 1　女 2

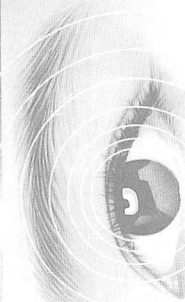
(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE	M178SA9208

(キリトリ線)

3〜10倍のスピードで本が読める！

新・速読法

集中力が身につく！　理解力が深まる！　記憶力が高まる！

右脳開発でパワー全開！ライバルに差をつけろ!!

案内資料 無料送呈券

←表面に必要事項を記入して今スグお送りください。

成功者続出！効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで1分間5,000字に！

和田英次さん（高校生18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ！

宮中　修さん（学生22歳）

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1〜2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

-------------------（キリトリ線）-------------------

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH４０としてリストを表示したときの画面数(１画面あたり40字×24行。ただし、空行やＯｋは含めない)により３タイプにわける。
①１画面タイプ
１画面以内のプログラム
②N画面タイプ
１画面を超えて５画面までのプログラム
③10画面タイプ
５画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(１)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(２)プログラムの遊び方、使い方
(３)変数の意味・プログラム解説
(４)パズル、ＲＰＧ、ＡＶＧなどは、その解答、マップなど
(５)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋４－10－７ TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルＲＯＭカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとにファンダムに採用されたすべての作品を対象作品として、編集部が特にアイディアが優秀と認めた作品に対して贈られる賞のことです。
第６回季間奨励賞は、1989年４～６月号に採用された作品を対象とします。奨励賞を受賞した作品の作者には奨励金として３万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを３本答えてください。抽選で10名の方に今までＭＳＸ・ＦＡＮに掲載したプログラムのうち希望するものを１本ＲＯＭカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに左下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム３本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋４－10－７ TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは２月28日必着。

ファンダムアンケート③
▶応募券◀

新・打ちこみミス発見プログラム２の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、BASICプログラムリストの１文字１文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム２」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②ＲＵＮ⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000＞　200
⇧行番号　⇧確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらＯＫ。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム２」が完全になったら、テープまたはディスクに〝アスキーセーブ〟する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム２」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、ＲＥＭ文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にＲＵＮはしないでおく。(１度でもＲＵＮするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム２」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、２つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN０⏎
WIDTH４０⏎
としておく。
④GOTO９０００⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム２」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「＞」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを１字１字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、ＯＫ。
⑧ＲＵＮするまえに、
DELETE９０００－９０６０⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム２」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
ＲＵＮ⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム２

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム２の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでＭＳＸ・ＦＡＮ編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①ＲＡＭ容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったＭＳＸを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後１時から６時のあいだに(☎03－431－1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

第6回ファンクションキーの活用法

ファンダム掲載のプログラムを打ちこむときや自分でプログラムを作るとき、無意識のうちに使われているのがファンクションキーです。

今回のはじめてのファンダムでは、起動時に設定してあるファンクションキーの内容とその使い方。さらに、設定されているファンクションキーの内容を書きかえて自分の使いやすいようにかえる方法について説明していきます。

ファンクションキーを活用しよう

ファンクションキーは、MSXのキーボードの上のほうにある「F6／F1」または「F1／F6」などと書かれた5つの大きいキーのこと。

ファンクションキーはそのまま押して使うF1～F5キーとSHIFTを押しながら使うF6～F10キーの10種類で、あらかじめ決まった文字・命令が入っている。ファンクションキーの内容は、起動時には画面の下に表示されている。

下の図と写真は、MSXの起動時に設定されているファンクションキーと画面下に表示される内容を対応させている。起動時に設定されているファンクションキーは、プログラムを打ちこむときに便利なように考えられているのだ。

例えば、F4キーを押すと、

list

と表示される。

LIST命令は、プログラムを打ちこむときやバグとりをするときに頻繁(ひんぱん)に使われる命令であり、いちいちLISTと4文字もキー入力する煩(わずら)わしさをはぶいてくれる。F6キーには、

color 15, 4, 7↵

が入っている。このF6キーはプログラムをRUNしたのち、修正のためリストを表示させたときに見にくいときなどに使うとよい。

また、F10キーには、F5キーと同じ、

RUN↵

が入っている。F5キーと違うところは、画面を消去(CLS)したのちにRUNを実行するということだ。一度止めたプログラムをあらためてRUNするときなどに便利だ。

これらファンクションキーの内容は、

KEY LIST↵

で画面に表示することもできる。

ファンクションキーの内容(起動時)

F1	F2	F3	F4	F5
color	auto	goto	list	run

F6	F7	F8	F9	F10
color	cload	cont	list.	run

F6～F10は、SHIFT+F1～F5で打ちこむことができる

ファンクションキーの定義

KEY 〈キー番号〉,〈文字列〉

〈キー番号〉には定義したいキーの番号、〈文字列〉には定義したい文字が15文字まで入る。制御記号などはCHR$(n)を+でつなぐ。

中身は自由に変更できる

ここまでは、起動時のファンクションキーの内容について説明してきたが、起動時のファンクションキーを使っていると不満なところもでてくる。例をあげれば、ディスクだけを使っている人には、F7キーの「cload"」は不必要であり、逆に「load"」命令の入ったファンクションキーがあると便利だったりする。

このようなときは、自分がMSXを使う上で便利なようにキーの内容を変更するとよい。

ファンクションキーの定義方法は上の図のようになる。〈文字列〉には、最大15文字までの文字を入れることができる。RETURNやCLSのように直接文字としては扱えない制御記号や「"」(ダブルクォート)などはCHR$関数をプラス記号でつなげて使う。

例えば、F2キーに、

LOAD"

を定義したければ、

KEY2, "LOAD"+CHR$(34)↵

とすればよい。

また、下にある『ファンクションキー定義のサンプルプログラム』のように、インサート：CHR$(18)やカーソル移動：CHR$(28)～CHR$(31)などの制御記号を利用する方法もある。

例えば、行30では、まずCHR$(18)で文字が挿入できるようにしておき、

LOAD"A：

と表示し、次にあるCHR$(29)+CHR$(29)でカーソルを2文字ぶん左に戻している。これは、ドライブA以外からプログラムを読みこむことを考慮してつけたものだ。

ディスクを使う人は、サンプルプログラムを自分の使いやすいように改造し、ファイル名を「AUTOEXEC.BAS」としてセーブしておくと便利だろう。

ファンクションキーは、キーボードから直接打ちこめないカーソルキャラクタなどを、

KEY1, CHR$(255)↵

として特殊文字用キーとして利用することもできる。

ファンクションキー定義のサンプルプログラム

```
10 SCREENØ,Ø,Ø:COLOR15,Ø,Ø:KEYON:WIDTH4Ø
20 KEY 1,"CLOAD "
30 KEY 2,CHR$(18)+"LOAD "+CHR$(34)+"A:"+
CHR$(29)+CHR$(29)
40 KEY 3,"FILES "+CHR$(34)+"A:"+CHR$(29)
+CHR$(29)
50 KEY 6,"COLOR 15,Ø,Ø"+CHR$(13)
60 KEY 7,"SCREEN Ø"+CHR$(13)
70 KEY 8,"WIDTH 4Ø"+CHR$(13)
80 KEY 9,CHR$(18)+"SAVE "+CHR$(34)+"A:"+
CHR$(29)+CHR$(29)
90 KEY 1Ø,CHR$(18)+"RUN "+CHR$(34)+"A:"+
CHR$(29)+CHR$(29)
100 NEW
```

このプログラムは、2ドライブ用に作られたものです。1ドライブの方は、行30、40、80、90にあるCHR$(29)は必要ありません。また、行100はプログラムを完成するまで打ちこまないでください。

ドットガンナー

MSX 2/2+ VRAM64K 要♪（ただしMSX-MUSICがなくても遊べます。くわしくは下のカコミ参照）
BY KEIICHI

遊び方は43ページにあります

```
1 CALLMUSIC(Ø,Ø,1):COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5,,
Ø:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:LI
NE(93,65)-(16Ø,132),7,BF
2 PSET(1Ø3,94):PRINT#1," WAIT ":SETPAGE,
1:CLS:FORI=ØTOR*2Ø+19:A=RND(1)*192:B=RND
(1)*192:C=RND(1)*13+3:CIRCLE(A,B),RND(1)
*8,C:PAINT(A,B),C,C:NEXT:READX,Y,Z,M,A,B
:CIRCLE(32,112),1Ø,2:PAINT(32,112),1,2:P
LAY#2,"V15L16@24CDEG@3ØCC":SETPAGE,Ø
3 Z=Z-1:C=(M>5)-(M>1ANDM<5):D=(M>ØANDM<3
ORM=8)-(M>3ANDM<7):ON(Z=1Ø)+2GOTO5
4 P$="@6O5CDCDEFGO4":FORI=ØTOZ:A=A+C:B=B
+D:COPY(A,B)-(A+63,B+63),1TO(95,67):L=ST
ICK(Ø):T=-1*STRIG(Ø)+1:X=X+((L>5ANDL<9)-
(L>1ANDL<5))*T:Y=Y+((L>ØANDL<3ORL=8)-(L>
3ANDL<7))*T:S=S-(T=1):ON(POINT(X,Y)>2)+2
GOTO6:PSET(X,Y):NEXT:M=M+(M=8)*8+1:GOTO3
5 PSET(1Ø3,94):PRINT#1,"CLEAR!":R=R+1:PL
AY#2,P$:RESTORE:FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:GOTO2
6 PSET(6Ø,4Ø):PRINT#1,"GAME OVER:SC";S
7 V=USR(Ø):PLAY#2,"@3Ø"+MID$("CDEFGAB",R
ND(1)*7+1,1):SETADJUST(RND(1)*16-7,RND(1
)*16-7):IFINKEY$=CHR$(13)THENSETADJUST(Ø
,Ø):RUNELSE7:DATA127,99,45,1,Ø,9Ø
```

プログラマからひとこと

1画面なのに♪対応

Mia Renmemendare

まずは、ハッピーうれピーよろピくね〜と、いわせてもらおう。このプログラム1画面なのにMSX−MUSIC対応という大胆な設定。ゲームのほうもおもしろいと思うので、ぜひ打ちこんで遊んでみてください。もちろんFM音源のところを消せば、MSX−MUSICを持っていない人も楽しめます。最後に、ハッピーうれピーよろピくね〜。

●BY KEIICHI

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ドットガンナーの座標
A、B……スクロール用座標／星の座標
C、D……スクロール用座標増分

その他の変数

I……ループ用
L……スティック入力用
M……スクロール方向決定用
P$……音データ（ゲームクリア時）
R……ラウンド数
S……スコア
T……トリガー入力用
V……USR関数呼び出し用（キーバッファクリア）
Z……スクロール回数とスクロール量

プログラム解説

1 初期設定
●FM音源呼び出し●初期設定●ゲーム画面エリア作成

2 マップ作成
●メッセージ表示●星を描く●変数初期設定●母星を描く●効果音（ゲームスタート時）

3 スクロール処理
●スクロール回数カウントダウン●スクロール用座標増分設定●ステージクリア判定

4 ドットガンナー表示
●効果音データ●ゲーム画面をスクロールさせる●ゲーム画面表示●ドットガンナー移動処理●母星以外の星や外枠にぶつかったら行6へ●ドットガンナー表示●行3へ飛ぶ

5 ステージクリア
●メッセージ表示●効果音●行2へ飛ぶ

6 ゲームオーバー
●ゲームオーバー表示

7 リプレイ処理
●キーバッファクリア●効果音●画面を揺らす●リターンキーが押されたら画面の揺れを止め、リプレイ処理●変数初期化用データ（行2で読みこみ）

MSX-MUSICをお持ちでない方へ

このプログラムで遊ぶには、FMパックまたは♪マークの付いたFM音源用拡張BASIC内蔵のMSX2+が必要になります。

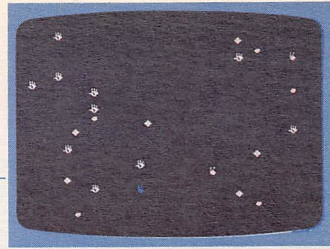
ただし、以下の変更をすることによりFM音源なしでも遊べるようになります。

①行1の「CALLMUSIC(Ø，Ø，1)」を削除
②行2、行5、行7にある「PLAY＃2，」の「＃2，」のみを削除
③行2にある「@24」と「@3Ø」、行4にある「@6」、行7の「"@3Ø"+」を削除

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート（1月号）結果①〉お待ちかねのファンダムアンケート結果発表です。今回は、力作ぞろいのため票がわかれてしまいました。でも、そのなかでひときわ完成度の高かった数雀が、頭ひとつリードしました。あの長いプログラムを打ちこみおわって、プレイするときは本当に感動ものでしょうね。〈1位〉数雀〈2位〉大ライフゲーム〈3位〉地中海〈4位〉宝探し〈5位〉Night Run⇨

じゃんけーん

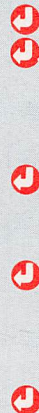
MSX MSX2/2+RAM8K
BY いおくん

遊び方は44ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=0TO47:VPOKE1056+13280*(I¥2
4)+IMOD24,VAL("&H"+MID$("00000001E3E3E1
C24242828 3C3E3E1C282A2A3E2FF7361C",(IMOD
24)*2+1,2)):NEXT:DEFFNA=6784+X:E$=CHR$(2
7):PLAY"L12S9M1100":VPOKE8208,161
2 CLS:X=15:T=0:K=0:PLAY"EDC"
3 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<31
):PUTSPRITE0,(X*8,160),7,K:LOCATERND(1)*
32,0:PRINTCHR$(131+RND(1)*4)E$"L":IFVPEE
K(FNA)=32THEN3
4 V=VPEEK(FNA)-131:IFV=0ORK+1=VTHENK=K+1
:K=KMOD3:PLAY"E":GOTO3ELSEIFK=VMOD3THENE
LSET=T+1:VPOKEFNA,32:PLAY"ED":GOTO3
5 H=H+(H-T)*(T>H):PLAY"L18CDEDCDCDE9R":P
RINTE$"Y*-まけたー"E$"Y/)"T"こやっつけた"E$"Y0)HI-
SCORE"H:FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=5ANDNOTPL
AY(0)):NEXT:I=RND(-TIME):GOTO2
```

プログラマからひとこと

プログラムは0・75画面

はじめまして、9回もボツをくらった、いおくんです。あの『PURE STAR』をむちゃくちゃ改造して遊んでいるいおくんの、中途半端なこのプログラムは、0.75画面というものですが、なまいきにエスケープシーケンスを使っています。このゲームは、スクロールが速いことと(速すぎる?)、ゲームオーバーが、"まけたー"と表示されるところが気に入ってます。まだ幼稚園しか卒業していない、三島市立山田小5年のいおくんでした。

●BY いおくん

変数の意味

スプライト座標

X……プレイヤーのX座標⇒×8して表示

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
FNA……ユーザー定義関数(自機のVRAMパターン名称テーブル上のアドレス計算用)
H……ハイスコア
I……ループ用／乱数初期化用
K……プレイヤーの形判定用(0=グー、1=チョキ、2=パー)
S……スティック入力用
T……スコア
V……相手の形判定用(0=ダイヤ、1=グー、2=チョキ、3=パー)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●ユーザー定義関数定義●変数初期設定●PSG設定●キャラクタの色設定

2 変数初期設定

●変数初期設定●効果音

3 キャラクタ表示

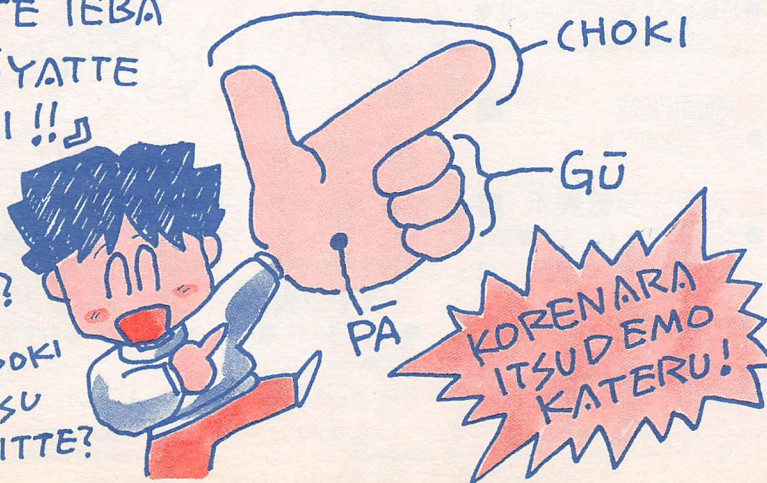
●自機移動処理(スティック入力)●自機表示●画面スクロール処理(エスケープシーケンス)●敵表示●自機と敵機の接触判定

4 接触処理

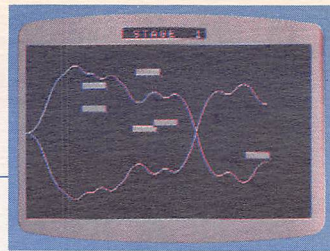
●どの敵と接触したかの決定処理●接触したのがダイヤかまたは、じゃんけんが引き分けだったかの判定処理●勝敗判定処理●スコア加算●敵機消去●行3へ飛ぶ

5 ゲームオーバー

●ハイスコア計算●効果音(ゲームオーバー時)●メッセージ表示●スコア表示●リプレイ処理●乱数初期化●行2へ飛ぶ

JANKEN TE IEBA
YOKU KŌYATTE
『MUTEKI!!』
TOKA IU
YATSU
IRUYONE?
E? …IMADOKI
SONNAYATSU
INAITTE?
CHOKI
GŪ
PĀ
KORENARA
ITSUDEMO
KATERU!

ツー ラインズ
TWO-LINES

MSX 2/2+ VRAM64K
BY 高村英一

遊び方は44ページにあります

```
1 DEFINTC:COLOR15,14,14:SCREEN5:DIMC(49)
:OPEN"grp:"AS#1:COLOR=(13,3,3,3):C=2
2 A=RND(-1):FORI=ØTO16:READA,B:FORJ=1TOA
:C(C)=-B:C=C+1:NEXTJ,I:C(Ø)=24:C(1)=8
3 LINE(Ø,32)-(255,2Ø1),1,BF:LINE(Ø,3Ø)-(
255,31),13,BF:LINE(86,13)-(16Ø,23),13,BF
:LINE(88,15)-(16Ø,23),1,BF:T=T+1:Z=117
4 DRAW"BM88,16":COLOR,1:PRINT#1,USING" S
TAGE###";T:DATA5,437Ø,1,12Ø5Ø,5,437Ø,1
5 FORI=ØTOT+4:A=RND(1)*2ØØ+3Ø:B=RND(1)*1
6Ø+34:COPYC,ØTO(A,B),,TPSET:NEXT:G=Ø:W=Ø
:Y=Ø:DATA8722,5,437Ø,1,8722,5,437Ø,1
6 FORX=1TO255:P=POINT(X,Z+Y):Q=POINT(X,Z
-Y):LINE(X-1,Z+W)-(X,Z+Y):LINE(X-1,Z-W)-
(X,Z-Y):IFP=1ANDQ=1THENW=Y:G=G+STRIG(Ø)*
.4+.2:Y=Y+G:S=S+(85-Y)/1ØØ:NEXT:GOTO3
7 DRAW"BM8Ø,99":PRINT#1," GAME OVER ":DR
AW"BM88,115":PRINT#1," SCORE:"INT(S):DAT
A8722,5,437Ø,1,8722,5,437Ø,1,8722,5,8739
8 PLAY"L32SM2ØØØØO7BB-AA-GG-FEE-DD-C1","
L32SO7NØBB-AA-GG-FEE-DD-1","L32SO7NØNØBB
-AA-GG-FEE-D1":FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT
:RUN:DATA1,4643,1,8947,4,8739,1,8483
```

プログラマからひとこと

2か月連続採用！

二度めまして。高村です。先日、ちょっとしたミスでこのプログラムを壊してしまいました。うむむ。でも、2か月連続で載ったのでうれしい。また載ったらいいなっと。ところで、採用通知の日付が「1989年12月19日」になっていました。こ、これはいったい……。

●BY　高村英一

編集部注：そうです。私ことEIKITIがしっかり間違えたのです。だって、編集部Fやマグナム０Ａにせっつかれて…………。ごめんなさい!!!!　もうしません。

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ラインの座標
G……ラインのY座標増分
A、B……ブロックの座標／ブロックパターン定義用
Z……ゲーム画面中央のY座標：１７７が入る

その他の変数

C……ブロックパターン定義用
C(n)……ブロックパターン
I、J……ループ用
P、Q……衝突判定用
S……スコア
T……ステージ数
W……ラインのY座標保存用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●パレット設定

2 パターン定義

●乱数初期化●変数初期設定●ブロックパターン定義

3 画面作成

●ゲーム画面を描く

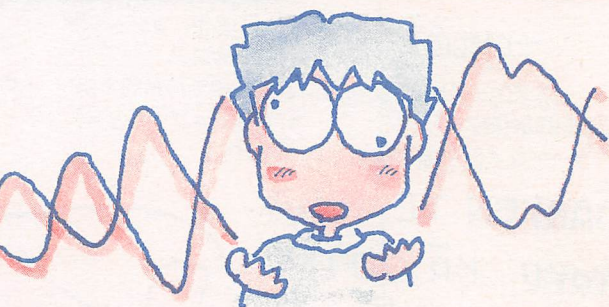
4 ステージ数表示

●ステージ数を表示する●ブロックパターンデータ(行2で読みこみ)

5 ブロック表示

●ブロックを描く●変数初期設定●ブロックパターンデータ(行2で読みこみ)

6 ライン表示

●ラインを描く●ラインの衝突判定●ラインの上昇、下降計算(トリガー入力)●スコア計算

7 ゲームオーバー

●メッセージ表示●スコア表示●ブロックパターンデータ(行2で読みこみ)

8 リプレイ処理

●効果音●リプレイ処理●ブロックパターンデータ(行2で読みこみ)

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート(1月号)結果②〉続いてROMプレゼント当選者の発表です。〈兵庫県〉矢澤一生〈群馬県〉兵頭克彦〈東京都〉町田隆一〈埼玉県〉三神孝多朗〈愛知県〉井戸一勢〈奈良県〉和家佐宏〈北海道〉村上誉〈神奈川県〉西本有希〈大分県〉難波あけみ〈福岡県〉栗田誠司(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なお、ROM不足のため、ROMの製作がおくれています。少しお待ちください。

パターンエディタ

MSX MSX2/2+RAM8K
BY チェインギャング

遊び方は45ページにあります

```
1 SCREEN1,Ø:WIDTH24:KEYOFF:COLOR15,1,1:D
EFUSR=342:DEFSTRO-R:DIMW(15,15):FORI=ØTO
6:VPOKE369+I,254:VPOKE14336+I,17Ø:NEXT:Q
="Ø123456789ABCDEF":PRINT"┌"Q"┬────┬────┐";:
FORK=ØTO15:VPOKE728+K,Ø:VPOKE744+K,Ø:PRI
NTHEX$(K)SPC(16)"|ØØ|ØØ|";:NEXT:P(Ø)=" "
2 P(1)=".":R="[]"+CHR$(31)+STRING$(2,29)
+"¥^":O=CHR$(27):FORI=ØTO2:FORJ=2TO11:LO
CATEJ*2,18+I*2:PRINTR;:NEXTJ,I:PRINTO"Y4
!"R:PRINTO"Y1 └COLOR=F1──────┴────┴────┘"
3 C=USR(Ø):S=STICK(Ø):X=X+(S>5)-(S>1ANDS
<5):Y=Y+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7):X=X+
(X=K)*K-(X<Ø)*K:Y=Y+(Y=K)*K-(Y<Ø)*K:PUTS
PRITEØ,((X+5)*8,(Y+1)*8),5,Ø:D=Ø:PRINTO"
Y1)"X;Y:ONVAL(INKEY$)GOSUB4,5,6:GOTO3
4 V=X¥8:W(X,Y)=1-W(X,Y):LOCATEX+1,Y+1:PR
INTP(W(X,Y)):D=728+Y+K*V:VPOKED,VPEEK(D)
XOR2^(7-X+V*8):LOCATE18+V*3,Y+1:PRINTRIG
HT$("Ø"+HEX$(VPEEK(D)),2):RETURN
5 A=(Y¥8)*8:B=(X¥8)*8:FORY=ATOA+7:FORX=B
TOB+7:GOSUB4:NEXTX,Y:RETURN
6 LOCATE7,17:FORI=ØTO1:C=INSTR(Q,INPUT$(
1))-1:IFC<ØTHENI=I-1:NEXTELSED=D+C*16^(1
-I):NEXT:VPOKE8203,D:PRINTHEX$(D):RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒(X+5)×8、(Y+1)×8して表示／ループ用

その他の変数

A、B……4分の1反転用
C……色データ入力用／USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)
D……色データのアドレス
I、J、K……ループ用
O……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る※1
P(n)……エディット画面表示用(n=Ø：「 」つまり空白、n=1：「■」)※1
Q……Ø～Fの文字列※1
R……エディットパターン表示用※1
S……スティック入力用
V……パターンデータフラグ(0=左半分、1=右半分)
W(n, m)……ドットの状態(0=ドットがない、1=ドットがある)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●USR関数定義(キーバッファクリア)●ドットのキャラクタパターン定義●カーソルのスプライトパターン定義●変数初期設定●エディット画面作成

2 画面作成

●変数初期設定●画面の下4分の1をパターンでうめる●画面作成

3 メインルーチン

●カーソル移動処理(スティック入力)●カーソルの座標表示●コマンド入力処理●行3へ飛ぶ

4 ドット反転1

●ドットの反転処理●データ書き換え処理

5 ドット反転2

●パターンの4分の1反転処理(ループ中で行4を呼び出す)

6 色設定

●カラーコード入力判定処理●キャラクタの色データ書き換え

※1 行1で「DEFSTRO-R」として、OからRで始まる変数を文字型変数にしているため、通常ならば、P$(n)、O$、Q$、R$となる文字変数がP(n)、O、Q、Rとなっている。これは、変数名を短くして1画面におさめるために使われた。

プログラマからひとこと

2＋のセパレートタイプ

○鳥県米☆市△茂中3年□組19番、お見事！ このプログラム作り始めたのは去年の夏休み。改良に改善を加えて12月8日に投稿し、12月21日に採用通知が来ました。初投稿で採用されたのでうれしく思います。ところで、ぼくの愛機はCF−3000。小学校5年生のときに買ったものです。最近、MSX2だのMSX2＋だのとMSXも進化しましたが、MSX2＋のセパレートタイプが出てこないかなぁ、と思う今日このごろです。
●BY チェインギャング

ピッカポンのファンダム
〈ファンダムニュース／その3・ファンダム通信だより①〉長らくお待たせしました「ファンダム通信VOL.2」が完成しました。これが読まれるころにはみなさまのお手元に発送されているはずです。今回は、87年の12月整理分から88年の5月整理分にふくまれる投稿者の方々全員にお届けします。この「ファンダム通信VOL.2」は、前号の「VOL.1」よりもさらに、もりだくさんの内容になっています。⇨

ピック アップ
Pick up!!

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY RASSA CORP.

遊び方は46ページにあります

```
10 '●●● Opening ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 KEY OFF:COLOR 15,1,1:SCREEN 1,0,0:WID
TH 32:DEFINT A-Y:DEFSNG Z:A=RND(-TIME)
30 A$=STRING$(7,254):SPRITE$(0)=A$:MID$(
A$,3)="ΞΞΞ":SPRITE$(1)=A$
40 FOR I=520 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,A
 OR A/2 OR A/4:NEXT:DEFUSR=342
50 FOR I=1 TO 6:A=ASC(MID$("CDGJQV",I,1)
)*8:FOR J=1 TO 5:VPOKE A+J,VPEEK(A+J) AN
D 238:NEXT:NEXT
60 FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 6:VPO
KE I*8+J+384,(ASC(MID$(A$,J+1,1))-62)*2:
NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 11:READ A$,B$:FOR J=0 TO 7
:VPOKE ASC(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+
1,2)):NEXT:NEXT
80 FOR I=0 TO 47:A=I+1416:VPOKE A+56,VPE
EK(A):VPOKE A+120,VPEEK(A):NEXT
90 FOR I=0 TO 7:READ X1(I),Y1(I),M(I):NE
XT:FOR I=0 TO 3:VPOKE I+8214,VAL("&H"+MI
D$("8070A047",I*2+1,2)):NEXT
100 '●●● Input Key Word ●●●●●●●●●●●●●●●
110 CLS:K$="":LOCATE 7,11:PRINT"INPUT KE
Y WORD:ΞΞΞ":A=USR(0)
120 A$=INKEY$
130 IF A$=CHR$(27) THEN 110
140 IF A$<"A" OR A$>"Z" THEN 120
150 IF INSTR(K$,A$) THEN 120
160 K$=K$+A$:LOCATE 22,11:PRINT K$:IF LE
N(K$)<3 THEN 120
170 FORI=0TO2:L$=L$+MID$(K$,3-I,1):NEXT:
CLS
180 '●●● Set Screen ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
190 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(22,200):A$=
"────────────────────"
200 LOCATE 1,2:PRINT"ネ┌";A$;"┐ネ":LOCATE
1,21:PRINT"ネ└";A$;"┘ネ"
210 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(22,200)
220 FOR I=3 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT"ネ|";S
PC(18);"|ネ":NEXT
230 RESTORE 690:FOR I=2 TO 22:READ A$:LO
CATE 23,I:PRINT A$;:NEXT
240 LOCATE 25,16:PRINT K$
250 FOR I=3 TO 20:FOR J=3 TO 20:LOCATE J
,I:PRINT MID$(K$,RND(1)*3+1,1):NEXT:NEXT
260 '●●● Start ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
270 T=2500:N=0:FOR I=0 TO 1:X(I)=I*13+5:
Y(I)=I*13+5:Z(I)=0:P(I)=0:Q(I)=0
280 NEXT:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(I*10
4+40,I*104+39),8-I,0:NEXT
290 PLAY"V14T150O5D-1","V13T150O4A1":GOS
UB 610
300 '●●● Main ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 IF STRIG(N) AND P(N+2) THEN 420
320 ON P(N) GOTO 370,380
330 IF STRIG(N) THEN 370
340 P(N+2)=0:A=STICK(N):IF A=0 THEN 420
350 X(N)=X(N)-(A=7)*(X(N)>3)+(A=3)*(X(N)
<20):Y(N)=Y(N)-(A=1)*(Y(N)>3)+(A=5)*(Y(N
)<20)
360 PUT SPRITE N,(X(N)*8,Y(N)*8-1),8-N,0
:GOTO 420
370 P(N)=1:IF STRIG(N) THEN 420
380 P(N)=2:IF STRIG(N) THEN GOSUB 520
390 A=STICK(N)
400 Q(N)=Q(N)-(A=3)-(A=7)*7 AND 7
410 PUT SPRITE N+2,((X(N)+X1(Q(N)))*8,(Y
(N)+Y1(Q(N)))*8-1),8-N,1
420 N=1-N:T=T-1:LOCATE 25,21:PRINTUSING"
####";T:IF T>0 THEN 310
430 '●●● Time Out ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 PLAY"V14T150O5L1D-D-","V13T150O4L1AA
":GOSUB 610
450 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209)
460 NEXT:FOR I=14 TO 17:LOCATE 23,I:PRIN
T SPC(8):NEXT:IF Z(0)<>Z(1) THEN 480
470 LOCATE 25,15:PRINT"DRAW":GOTO 490
480 LOCATE 24,14:PRINTUSING"#UP IS";(Z(0
)>Z(1))+2:LOCATE 24,16:PRINT"WINNER"
490 PLAY"V14T180O4L8EFGEFGA-O5CR8CDE-FGA
-G16F16E1","V12T180O4L8CDECDEFA-R8A-B-O5
CDEF16E16D16C16O4B1","S1M1000T180O3L4CC
CCO2A-A-B-B-V14O3C1":GOSUB 610
500 A=USR(0):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
GOTO110
510 '●●● Judge => Pick Up ●●●●●●●●●●●●●
520 A=X(N)+Y(N)*32+6144:E$="":FOR I=0 TO
 2:E$=E$+CHR$(VPEEK(A+M(Q(N))*I)):NEXT
530 VPOKE N*4+6915,0:PUT SPRITE N+2,(0,2
09):IF E$<>K$ AND E$<>L$ THEN 580
540 FOR I=0 TO 2:VPOKE A+M(Q(N))*I,32
550 NEXT:PLAY"V14T150O4L16GO5C","V13T150
O4L16EG":FOR I=0 TO 1000:NEXT
560 Z(N)=Z(N)+2500-T:LOCATE 24,N*5+4:PRI
NTUSING"#####";Z(N)
570 FOR I=0 TO 2:VPOKE A+M(Q(N))*I,ASC(M
ID$(K$,RND(1)*3+1,1)):NEXT
580 VPOKE N*4+6915,8-N:P(N)=0:P(N+2)=1
590 RETURN 310
600 '●●● Wait ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 IF PLAY(0) THEN 610 ELSE RETURN
620 '●●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 DATA }qqqqq},LDDDDDM,}qA}nn},}qA]Aq}
,Aqqqq}A,}n}AAq},nn}qqq},}qAAAAA,}qq}qq}
,}qq}Aq}
640 DATA ア,0000070810232424,イ,0000E01008
C42424,ウ,2424231008070000
650 DATA エ,2424C40810E00000,オ,0000FF0000
FF0000,カ,2424242424242424
660 DATA ネ,DFDFDF00FDFDFD00,ミ,FE82828282
82FE00,B,FC6E6E7C6E6EFC00
670 DATA M,C6EEFEFED6C6C600,N,C6E6F6FEDE
CEC600,W,C6C6D6FEFEEEC600
680 DATA 0,-2,-32,2,-2,-31,2,0,1,2,2,33,
0,2,32,-2,2,31,-2,0,-1,-2,-2,-33
690 DATA" 1UP",アオオオオオイ,カ      0カ,ウオオオオオオ
エ,," 2UP",クシシシシシケ,ス      0ス,コシシシシシシサ,,,
700 DATAKEY WORD," タトトトチ"," ナ   ナ"," ツトト
トテ",,"  TIME",タトトトトトトチ,ナ 2500 ナ,ツトトトトトトテ
```


〈ファンダムニュース／その4・ファンダム通信だより②〉表には、「ファンダム採用の傾向と対策」、「マシン語がぶり寄り」など役に立つファンダム情報、そして裏は87年の12月整理分から88年の5月整理分までに投稿していただいた投稿者一覧。こんな楽しい「ファンダム通信」を読めるのはファンダムに投稿してきてくれた人だけです。「ファンダム通信」を読みたい方は、どしどしプログラムを投稿してきてください。投稿をお待ちしています。

OMOWAZU "SOX" TO UCHIKONDE ASONDE SHIMATTA FUSEJI
HIZUKA

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……カーソルの座標⇒×8、×8－1して表示
X1(n)、Y1(n)……補助カーソルの座標用(カーソルの座標からの座標増分)

その他の変数

A……汎用
A$、B$……スプライト、キャラクタパターン定義用
E$……抜き出そうとする文字列
I、J……ループ用
K$、L$……キーワード(L$はキーワードを逆に並べたもの)
M(n)……抜き出し処理用
N……プレイヤーの切り換え用
P(n)……トリガーの入力用フラグ
Q(n)……補助カーソルの方向
T……残り時間
Z(n)……スコア

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定、乱数初期化
30 スプライトパターン定義
40 太文字処理／USR関数定義(キーバッファクリア)
50〜80 キャラクタパターン定義
90 変数初期設定、キャラクタの色設定
100 REM文
110〜170 キーワード入力処理
180 REM文
190〜250 ゲーム画面表示
260 REM文
270 変数初期設定
280 カーソル、補助カーソル表示(ゲームスタート時)
290 効果音(ゲームスタート時)
300 REM文
310 文字列を抜き出した直後のトリガー連続入力防止
320 補助カーソルが出た直後のトリガー連続入力防止
330 トリガー入力判定(カーソルの位置を決めたか)
340 カーソルキー入力判定(カーソルを移動させるため)
350 カーソル移動計算
360 カーソル表示
370 トリガーがカーソルの位置を決めたあとに押されたままかの判定
380 トリガー入力判定(抜き出す文字列を決定したか)
390 カーソルキー入力(補助カーソルを移動させるため)
400 補助カーソル移動計算
410 補助カーソル表示
420 プレイヤー交代、残り時間の判定表示
430 REM文
440 効果音(ゲーム終了時)
450 スプライト消去
460 勝敗判定
470 引き分け処理
480 勝者の表示
490 効果音(ゲーム終了時)
500 リプレイ処理
510 REM文
520 抜き出す文字列をE$に入れる
530 カーソル、補助カーソル消去、抜き出す文字列がキーワードとあっているかの判定
540 抜き出す文字列を消す
550 効果音
560 得点処理および表示
570 抜き出した所に新しい文字を表示
580 カーソルの表示、フラグ設定
590 メインルーチンへ戻る
600 REM文
610 音の鳴っているあいだのウエイト処理
620 REM文
630 キャラクタパターンデータ(行60で読みこみ)
640〜670 キャラクタパターン・色データ(行70で読みこみ)
680 変数設定用データ(行90で読みこみ)
690〜700 画面表示データ(行230で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

```
 10>206   20>  3   30>160   40>212
 50>113   60>214   70>  7   80>163
 90> 91  100> 47  110>190  120>  6
130>219  140> 16  150>229  160>218
170>223  180> 11  190>107  200> 81
210> 56  220>127  230> 70  240> 52
250> 81  260> 32  270> 57  280>111
290> 87  300>174  310>238  320>176
330>114  340>241  350>189  360> 55
370>100  380> 99  390>240  400> 65
410>145  420>200  430>166  440> 20
450>250  460>178  470>229  480> 91
490>207  500>117  510> 26  520>124
530>  2  540>157  550>  7  560> 59
570>175  580> 30  590>161  600>240
610> 67  620>124  630>156  640>132
650>237  660> 35  670>123  680> 42
690>157  700>241
```

プログラマからひとこと

正直いってつらいんだよなぁ

採用されたけど書くことが思い浮かばない、なんて事ありませんか？ 私の場合は2回ともそうでした。いざ！ というときにコロッと忘れる、というヤツです。でも採用されたからうれしいです。だけど、文章を書くのは正直いってつらいんだよなあ〜〜〜。

●BY RASSA CORP.

キーバッファクリアをする

```
40 FOR I=520 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,A
 OR A/2 OR A/4:NEXT:DEFUSR=342
110 CLS:K$="":LOCATE 7,11:PRINT"INPUT KE
Y WORD:ミミミ":A=USR(0)
```

『Pick up!!』では行40でUSR関数を定義しています。ここで定義されたUSR関数は、キーバッファクリアの働きがあります。

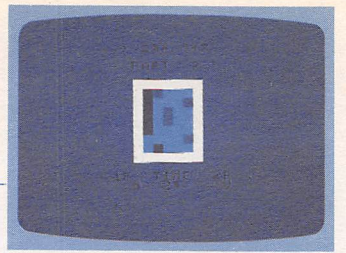
キーバッファとは入力されたキー の内容を一時的に保存するRAM領域のことで、『Pick up!!』のようにINKEY$関数を使ったプログラムでは、よぶんにキー入力された文字がキーバッファにたまり、その文字がキー入力処理で使われてしまい、プログラムが誤動作してしまうことがあります。このようなことのないようにあらかじめ入れておくのが、キーバッファクリア処理です。

実際の使い方は、あらかじめDEFUSR=342としてUSR関数定義をしておき、行110のようにキー入力処理のまえに、A=USR(0)として、キーバッファをクリアします。

キーバッファをクリアするには、『PLANET BATTLE』の行380のように、

380 IF INKEY$<>"" THEN380

とする方法もあります。

〈いじわるファンクションコール／その1・1月号のフォロー〉1月号に掲載された「サウンド・フォーラム」のプログラムリストに1か所間違いがありました。77ページの「American Rock」のリストで、下から3行目に「4040 S＝RND〜」という行がありますが、この部分は必要ありません。「4040」以下の3行は削除してください。

テクニカルクイズ

MSX MSX2/2+RAM8K

BY のこのこ

遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR1,5,5:VPO
KE8204,255:VPOKE8205,34:VPOKE8197,17:DEF
INTA-Z:R=RND(-TIME):DEFUSR=342:LOCATE11,
1:PRINT"ﾃｸﾆｶﾙ ｸｲｽﾞ":FORI=0TO8:LOCATE12,5
+I:PRINT"aaaaaaa":NEXT:ONSTRIGGOSUB40,50
:DEFFNV=6349+X+Y*32
20 LOCATE12,3:PRINT"READY !":T=35:Q=RND(
1)*26:Q$=CHR$(Q+65):FORY=0TO6:C$=RIGHT$(
"00000000"+BIN$(VPEEK(520+Q*8+Y)),8):FOR
X=0TO4:H=VAL(MID$(C$,X+1,1)):VPOKEFNV,10
4+H:NEXTX,Y:FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB90:ST
RIG(0)ON:STRIG(1)ON
30 FORY=0TO6:X=RND(1)*5:O=VPEEK(FNV):IFO
=32ORO=40THENY=Y-1:NEXT:ELSEO=40+8*(O=10
4):VPOKEFNV,O:T=T-1:BEEP:GOSUB90:IFT=0TH
EN100ELSEFORI=0TO500:NEXTI,Y:GOTO30
40 A=1:GOTO50
50 A=2+(A=1):IFM(A)=3THENA=0:RETURNELSES
TRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:BEEP:BEEP:LOCATE1
2,3:PRINTUSING" #P?    ";A:U=USR(0):FORI=
0TO0:I$=INKEY$:I=I+(I$=" "ORI$=""):NEXT:
LOCATE17,3:PRINTI$:FORJ=0TO30:BEEP:NEXT
60 IFI$=Q$THENLOCATE12,3:PRINT"せいかい !!":
P(A)=P(A)+T:A=0:M(1)=0:M(2)=0:QU=QU+1:PL
AY"L405V15C04G":FORY=0TO6:FORX=0TO4:O=VP
EEK(FNV):IFO<41THENNEXTX,YELSEO=40+8*(O=
104):VPOKEFNV,O:NEXTX,Y
70 IFA>0THEN80ELSEIFQU>19THEN110ELSEFORI
=0TO2500:NEXT:RETURN20
80 LOCATE12,3:PRINT"はずれ !!":M(A)=M(A)+1
:A=0:PLAY"L202V15D":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+
1:NEXT:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
90 LOCATE12,3:PRINTUSING"PART ##";QU+1:L
OCATE10,15:PRINT"1P  TIME  2P"SPC(20)USI
NG"###  ##  ###";P(1);T;P(2):LOCATE10,18
:PRINTSTRING$(M(1),"x")SPC(9-M(1))STRING
$(M(2),"x")SPC(3):RETURN
100 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:LOCATE12,3:P
RINT"TIME UP":PLAY"L403V15C02BAG2":FORI=
0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:QU=QU+1:M(1)=0:M(2
)=0:A=0:IFQU>19THEN10ELSE20
110 IFP(1)=P(2)THENRETURN20ELSEW=1-(P(1)
<P(2)):LOCATE12,3:PRINTUSING"#P WIN!";W:
PLAY"L205V15C04A2.":FORI=0TO1:I=-(PLAY(0
)=0ANDSTRIG(0)):NEXT:RUN
```

変数の意味

A……解答権のあるプレイヤー
C$、H……問題作成用
FNV……ユーザー定義関数（指定された座標のVRAM上のアドレス計算用）
I、J……ループ用
I$……解答入力用
M(n)……ミスした回数
O……マス書き換え用のキャラクタコード
P(n)……プレイヤー得点
Q……問題決定用
Q$……出題されるキャラクタ
QU……出題数
R……乱数初期化用
T……制限時間
U……USR関数呼び出し用（キーバッファクリア）
X、Y……画面作成用ループ用
W……勝者

プログラム解説

10 初期設定、画面作成
20 問題作成表示
30 問題進行
40〜50 解答処理
60 正解判定処理
70 ゲーム終了判定
80 誤答処理
90 スコア表示
100 タイムアップ処理、ゲーム終了判定
110 勝利者判定、ゲーム終了処理、リプレイ処理

プログラマからひとこと

2人で楽しんでください

やったあ、初採用だ！ これからもどんどん送りたいな。といいたいけど、これから忙しくなるので、プログラムするひまがなくなるのが残念！ もう書くことがないので、このへんでさようなら〜。

●BY のこのこ

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10>213	20>226	30>245	40>112
50>189	60> 97	70>216	80>238
90>117	100>105	110>240	

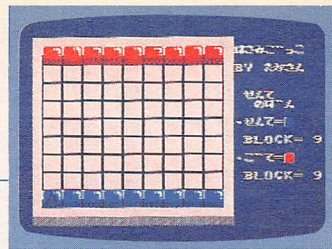
当選者発表

●1月号FFB当選者 『三つ目がとおるのテレホンカード』=〈北海道〉近藤広陸〈埼玉県〉太田潤〈愛知県〉福田大介〈奈良県〉萩原俊雄〈福岡県〉原田博仁／『ファルコムグッズ』=〈福岡県〉権藤勇／『ファルコム・スペシャルBOX'89』=〈静岡県〉宮村勝／『ファンタジックワールドオブスーパーマリオブラザーズ３』=〈北海道〉小谷雅樹〈東京都〉田中信大・徳田武史〈大阪府〉若林慎一〈広島県〉岩川貴治

はさみごっこ

MSX MSX2/2+RAM8K

BY たかさん

遊び方は47ページにあります

```
10 SCREEN1,2,Ø:COLOR15,12,12:KEYOFF:DEFINTA-Z:WIDTH32:DEFUSR=342:DIMD$(2),M(26),N(26),T(8,8):C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):Z$=CHR$(27):PRINTZ$"Y)-マッテテネ"
20 FORI=264TO2Ø31:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I-1):V2=VPEEK(I+2):VPOKEI,VAND(NOTV1)ORV/2ORV/4AND(NOTV2):NEXT:CLS:JU$(Ø)="せんて":JU$(1)="こ゛て":U=1
30 FORI=ØTO3:READA$:FORJ=ØTO31:VPOKE14336+J+I*32,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=ØTO13:A=ASC(MID$("abhipqxy♠♥♣♦○●",I+1,1))*8:READA$:FORJ=ØTO7
40 VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=ØTO2:READA$,B$:D$(I)=A$+C$+B$:NEXT:FORI=ØTO4:READA:VPOKE82Ø4+I,A:NEXT:FORI=ØTO26:READM(I),N(I):NEXT:GOSUB25Ø
50 PRINTZ$"Y!#"STRING$(2Ø,133)Z$"L":FORI=1TO2Ø:PRINTZ$"Y!#"STRING$(2Ø,132)Z$"L":NEXT:PRINTZ$"Y#7はさみこ゛っこ"Z$"Y%7BY たかさん"
60 FORI=ØTO8:FORJ=ØTO8:LOCATEJ*2+4,I*2+3:A=-(I=Ø)*2-(I=8):PRINTD$(A):T(J,I)=A:NEXTJ,I:PLAY"S11M1ØØL13FDFDCDEEBBBBB":PRINTZ$"Y)9のは゛ん":VPOKE8196,&H7C:GOSUB26Ø
70 U=-(U=Ø):PRINTZ$"Y(8"JU$(U)
80 A=Ø:FORI=ØTO8:FORJ=ØTO8:IFT(I,J)<>U+1THEN 1ØØ
90 A=A+(T(I+(I>Ø),J)=Ø)+(T(I-(I<8),J)=Ø)+(T(I,J-(J<8))=Ø)+(T(I,J+(J>Ø))=Ø)
100 NEXTJ,I:IF A=Ø THEN U=-(U=Ø):GOTO3ØØ
110 F=Ø:C=Ø
120 FORI=-1TO1:S=STICK(U):IFO=XANDP=YANDF=1THENC=-(S=3ORS=7)-(S=1ORS=5)*2
130 V=M(S+C*9):W=N(S+C*9):X=X+V-((X+V)<Ø)+((X+V)>8):Y=Y+W-((Y+W)<Ø)+((Y+W)>8)
140 IFF=1ANDT(X,Y)<>ØTHENX=X-V:Y=Y-W
150 PUTSPRITEF,(X*16+32,Y*16+23),12+F,F-(U=1)*2:GOSUB27Ø
160 I=-(STRIG(U)ANDF=Ø)+(T(X,Y)<>U+1ANDF=Ø)-(STRIG(U)ANDF=1):NEXT:IFF=ØTHENF=1:O=X:P=Y:T(X,Y)=Ø:LOCATEX*2+4,Y*2+3:PRINTD$(Ø):GOTO12Ø
170 LOCATEX*2+4,Y*2+3:PRINTD$(U+1):T(X,Y)=U+1:IFO=XANDP=YTHENPUTSPRITE1,(Ø,2Ø9):GOSUB29Ø:GOTO11ØELSEFORI=ØTO1:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:GOSUB29Ø
180 FORI=ØTO3:X1=X-(X>Ø)*(I=Ø)+(X<8)*(I=1):Y1=Y-(Y>Ø)*(I=2)+(Y<8)*(I=3)
190 IF T(X1,Y1)=(2-U) THEN 21Ø
200 NEXT:GOTO7Ø
210 X1=X1+(I=Ø)-(I=1):Y1=Y1+(I=2)-(I=3):IF X1<ØORX1>8ORY1<ØORY1>8 THEN 2ØØ
220 IF T(X1,Y1)=(2-U) THEN 21Ø ELSE IF T(X1,Y1)<>U+1 THEN 2ØØ
230 X1=X1-(I=Ø)+(I=1):Y1=Y1-(I=2)+(I=3):IF T(X1,Y1)=U+1 THEN2ØØ
240 T(X1,Y1)=Ø:LOCATE X1*2+4,Y1*2+3:PRINTD$(Ø):GOSUB28Ø:GOSUB29Ø:GOSUB26Ø:GOTO23Ø
250 PLAY"V15L64O3CA":B1=9:B2=9:CLS:RETURN
260 PRINTZ$"Y+7・せんて=a":PRINTZ$"Y/7・こ゛て=p":PRINTZ$"Y-8BLOCK="B1:PRINTZ$"Y18BLOCK="B2:RETURN
270 VPOKE256,RND(1)*16:A=RND(1)*96:SOUND7,56:PLAY"L64V15N=A;":RETURN
280 IFU=ØTHENB2=B2-1:IFB2=1THEN3ØØELSERETURNELSEB1=B1-1:IFB1=1THEN3ØØELSERETURN
290 SOUND6,255:SOUND7,3:SOUND8,16:SOUND12,35:SOUND13,Ø:RETURN
300 SOUNDRND(1)*14,RND(1)*255:LOCATERND(1)*32,RND(1)*24:PRINTJU$(U)"のかち":IFSTRIG(Ø)THEN PLAY"":VPOKE256,Ø:CLS:GOSUB25Ø:U=1:GOTO5ØELSE3ØØ
310 DATA ØØØ1Ø1Ø3Ø3Ø7Ø7ØFØF1F1F3F3F7F7FØØØØ8Ø8ØCØCØEØEØFØFØF8F8FCFCFEFEØØ,FEFEFEEØEØEØE2Ø1Ø1E2EØEØEØFEFEFE7F7F7FØ7Ø7Ø7478Ø8Ø47Ø7Ø7Ø77F7F7F
320 DATA ØØ7F7F3F3F1F1FØFØFØ7Ø7Ø3Ø3Ø1Ø1ØØØØFEFEFCFCF8F8FØFØEØEØCØCØ8Ø8ØØØ,Ø7Ø7Ø7Ø1Ø1E1E2FCFCE2E1Ø1Ø1Ø7Ø7Ø7EØEØEØ8Ø8Ø8747BFBF478787Ø8ØEØEØEØ
330 DATA 3F7F7F7F7F7F7F7F,FEA3A1F9F9F9FFF9,7F7F7F4C334C334C,FFFFFFCC33CC33CC33,3F7F7F7F7F7F7F7F,FEA3A1F9F9F9FFF9,7F7F7F4C334C334C,FFFFFFCC33CC33CC,ØØ7F7F7F7F7F7F7F
340 DATA ØØFEFEFEFEFEFEFE,7F7F7F7F7F7F7FØØ,FEFEFEFEFEFEFEØØ,FFFFFFFFFFFFFFFF,AA55AA55AA55AA55,♠♥,♣♦,ab,hi,pq,xy
350 DATA 127,113,143,129,161
360 DATA Ø,Ø,Ø,-1,Ø,Ø,1,Ø,Ø,Ø,Ø,1,Ø,Ø,-1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,-1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,-1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
370 '
380 '   「LISTは、ここまて゛・・・。」
390 '
400 '                    BY たかさん
410 '
420 '                        おわり
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇨それぞれ×16+32、×16+23して表示

V、W……カーソルの座標増分

テキスト座標

X1、Y1……盤上の座標

その他の変数

A……汎用

A$、B$……データ読みこみ用

B1、B2……残りのコマ数

C……カーソルの移動方向

C$……キャラクタ組み合わせ用

D$……コマ表示用

F……カーソル判定用

I、J……ループ用

当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者① 『ゴーファーの野望〜EPISODEII〜』=〈静岡県〉河原崎正光〈愛知県〉山田康洋〈高知県〉長崎友嗣／『ラスト・ハルマゲドン』=〈神奈川県〉小笠原保〈奈良県〉子浦貴司〈大阪府〉金子崇／『スナッチャー』=〈青森県〉岩本和之〈埼玉県〉西山守〈東京都〉佐藤敏明／『きまぐれオレンジロード』=〈青森県〉小山内主〈埼玉県〉与那国良成〈新潟県〉中野雅敏⇨

JU$……先手、後手表示用
M(n)、N(n)……カーソル移動用
O、P……カーソルの座標保存用
S……スティック入力用
T……盤のキャラクタ
U……先手、後手判定フラグ
Z$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

プログラム解説

10　初期設定
20　太文字処理
30〜40　スプライト、キャラクタパターン定義
50〜60　ゲーム画面作成
70　先手、後手の表示
80〜100　盤上のコマを調べる
110〜140　カーソル移動処理（スティック入力）
150　カーソル表示
160　コマを置くかの判定（トリガー入力）
170　コマ表示、同じ場所にコマを置く処理
　180〜240　コマの消去処理
　180　盤上の座標移動
　190　となりに相手のコマがあるかの判定
　200　判定終了後70行へとぶ
　210　盤上の座標移動
　220　となりのコマの判定
　230〜240　コマの消去
250　ゲーム開始音
260　残りコマ数表示
270　効果音、背景処理
280　コマ数処理、勝敗判定
290　効果音
300　勝者表示、リプレイ処理
310〜320　スプライトパターンデータ（行30で読みこみ）
330〜340　キャラクタパターンデータ（行40で読みこみ）
350　キャラクタの色データ（行40で読みこみ）
360　カーソル移動方向データ（行40で読みこみ）

プログラマからひとこと　悲惨のひとこと

ぼくが気持ちよくコタツで寝ているとお母さんが灰色の封筒を持ってきた。とつじょ家に転がり来たものはなんと、採用通知ではないか！　ぼくは思わず心臓が止まってしまった（ウソ）。これからもどんどん投稿するつもりであります。それから、プログラムばかり作ったせいか勉強がお留守になり、このまえのテストは悲惨のひとことでした。ついでにとはなんですが、佐志君、宮園君、吉田君、村山君名前書いたよ〜ん！　コアラコアラ

●BY　たかさん

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10>213	20>161	30> 45	40>126
50>201	60>145	70>136	80>220
90> 8	100>252	110>171	120>128
130>201	140> 62	150> 75	160> 9
170> 37	180>245	190> 45	200>144
210>220	220>168	230> 84	240>113
250>247	260> 8	270>179	280>247
290>253	300>246	310>183	320>104
330> 5	340> 97	350> 41	360>183
370>198	380>150	390>198	400>225
410>198	420> 47		

ドッグファイト DOG FIGHT

MSX MSX2/2+RAM8K

BY pof

遊び方は47ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:KEYOFF:R=RND(
-TIME):DEFINTA-Z:WIDTH32:P$="T255S0M2300
0":PLAYP$,P$:P=40:Q=90:T=90:U=20:VPOKE81
96,&H71:VPOKE8198,&H81:VPOKE8199,&H81
20 PRINT"WAIT":FORI=384TO727:V=VPEEK(I):
B=LEN(BIN$(V)):IFB<6THENL=V/4:GOTO30ELSE
L=VAL("&B"+LEFT$(BIN$(VORV/2ORV/4),B-4))
*16ORV/4
30 VPOKEI,L:NEXT:FORI=264TO273:VPOKEI,25
5:NEXT:E$=CHR$(27):H$=CHR$(1)+CHR$(69):I
$=CHR$(1)+CHR$(71):J$=CHR$(1)+CHR$(70):K
$=CHR$(1)+CHR$(67):L$=CHR$(1)+CHR$(68)
40 FORI=1TO3:READF$(I):NEXT:FORI=3TO7:RE
ADA$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=24TO63:VPOKEI,VAL("&H"+MID$("010
3070E1C3870E080C0E070381C0E07FFFFFFFFFFF
FFFFFC08000000000000000301000000000000",I
*2-47,2)):NEXT:SOUND7,56:H=500:GOTO360
60 VPOKE8192,&HC7:FORI=2TO17:LOCATE2,I:P
RINTSTRING$(28,"!"):NEXT:FORI=1TO3:LOCAT
E4,I+20:PRINTF$(I);:NEXT:PRINTE$"Y51ROUN
D";:PRINTE$"Y58SCORE";:FORI=0TO31:LOCATE
I,0:PRINTH$;:LOCATEI,1:PRINTH$;:LOCATEI,
18:PRINTH$;:LOCATEI,19:PRINTH$;:NEXT
70 FORI=2TO17:LOCATE0,I:PRINTH$H$;:LOCAT
E30,I:PRINTH$H$;:NEXT:FORI=2TO8:LOCATEI,
I:PRINTI$L$;:LOCATEI,19-I:PRINTK$J$;:LOC
ATE30-I,I:PRINTK$J$;:LOCATE30-I,19-I:PRI
NTI$L$:NEXT
80 PLAY"O2L4CRCRCRO6G":C=0:L=1:PUTSPRITE
4,(0,209):PRINTE$"Y/* READY  GO "
90 F=30+((L>5)+(L>10)+(L>15))*5:A=0:B=0:
G=0:K=4:E=12+(L>9)*8:VPOKE8192,&HC7+(L>5
)*&H80
100 IFPLAY(0)THEN100ELSELOCATE9,15:PRINT
STRING$(15,"!"):PRINTE$"Y1*!!!!!!!!!!!"
110 LOCATE19,22:PRINTUSING"##";L;
120 LOCATE23,22:PRINTUSING"#####0";C;
130 LOCATE12,21:PRINTUSING"##";A;
```

次ページへ続く

当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者②　「サイオブレード」=〈栃木県〉清水隆安〈和歌山県〉西瀬甲平〈福岡県〉佃幸治／「琥珀色の遺言」=〈京都府〉川口秀信〈佐賀県〉有森光徳〈熊本県〉福田和信／「死霊戦線２」=〈群馬県〉大矢浩〈埼玉県〉清水秀一〈鳥取県〉松森俊実／「ファンタジーII」=〈東京都〉堀内裕介〈滋賀県〉田中秀和〈岡山県〉松永英昭／「原宿アフタダーク」=〈神奈川県〉千貫宗一〈愛知県〉松永秀雄〈熊本県〉中村慎矢⇨

```
140 LOCATE12,22:PRINTUSING"##";B;
150 M=0:N=0:O=RND(1)*8:X=-(O=4ORO=6)*50-
(O=5ORO=7)*196-(O=1ORO=3)*239:Y=-(O=2ORO
=3)*30-(O=0ORO=1)*114-(O=4ORO=5)*130
160 V=(RND(1)*L+6)*SGN(99-X):W=(RND(1)*L
+3)*SGN(99-Y):IFB=10THEN310
170 LOCATE12,23:PRINTUSING"##";F;:IFA=10
THEN290ELSEIFF=0THEN310ELSEIFF=9THENG=G+
1:IFG=1THENPLAY"O7L4DRDRD":K=6
180 PUTSPRITE0,(120,74),K,4:S=STICK(0)+S
TICK(1):M=M+((S>1ANDS<5)-(S>5ANDS<9))*(1
-(L>5)):N=N+((S>3ANDS<7)-(S=1ORS=2ORS=8)
)*(1-(L>5)):X=X+V+M:Y=Y+W+N:P=P+M*2+3:Q=
Q+N*2+2:T=T+M+2:U=U+N+1
190 IFP<16THENP=223ELSEIFP>223THENP=16
200 IFQ<16THENQ=128ELSEIFQ>128THENQ=16
210 IFT<16THENT=223ELSEIFT>223THENT=16
220 IFU<16THENU=128ELSEIFU>128THENU=16
230 PUTSPRITE4,(X,Y),E,3:PUTSPRITE3,(P,Q
),15,7:PUTSPRITE5,(T,U),14,7
240 IFX<0ORX>239ORY<0ORY>130THEN280
250 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN180
260 PLAY"O2L32DC","O3L32DC":F=F-1:FORI=1
24TO100STEP-4:PUTSPRITE1,(120,I),15,5:NE
XT:FORI=96TO74STEP-2:PUTSPRITE1,(120,I),
15,6:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209)
270 IFX>114ANDX<126ANDY>69ANDY<81THENPLA
Y"O4L32ACBE","O5L32ABDG":A=A+1:C=C+(O+1)
*2:PUTSPRITE4,(0,209):GOTO120ELSE170
280 PLAY"O3L16GECC","O2L16BEFC":PUTSPRIT
E4,(0,209):B=B+1:GOTO140
290 PLAY"O4L8DGCFAFDR8CGDFR8CGD","O6L8CD
FR8GABR8CGER8DFR8D":PRINTE$"Y/)ROUND"L"C
LEAR";:IFB=0THENB=-5
300 PRINTE$"Y1*BONUS"(10-B)*100;:L=L+1:C
=C+(10-B)*10:GOTO90
310 PLAY"O4L4BAFEGCFAGF","O3L4GRBFREFRCF
":PRINTE$"Y/* GAME  OVER ":FORI=0TO9999:
NEXT:GOTO360
320 DATA HIT------,ESCAPE--,LEFT----
330 DATA 0101010090B0B8B8A9EBCFBFF8F858
0000000020A0A0A2A2F27ABEFEE24202
340 DATA 0001010101000FCFC000001010101
0008080808000003F3F0000808080800,000000
0000000006060606060F0F09090000000000000000
0606060606060F0F0909
350 DATA 0000000000000000000004040404040E0
A00000000000000000000000202020207050,00183C
7860C1010303071F7FFDAA5528000187CFAFDFF
F6FAF4A850800000000
360 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):PRINTE$"Y'(<<
< DOG FIGHT >>>":PRINTE$"Y.,HI-SCORE":H=
H+(H-C)*(H<C):LOCATE13,15:PRINTUSING"###
##0";H:PRINTE$"Y3+PUSH SPACE":FORI=0TO1:
I=STRIG(0)*(PLAY(0)=0):NEXT:CLS:GOTO60
```

変数の意味

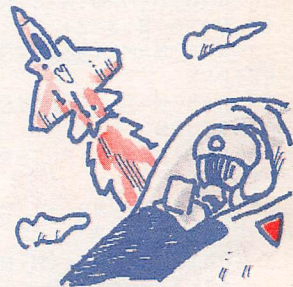
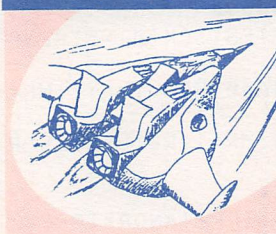
スプライト座標

P、Q……白色雲の座標
T、U……灰色雲の座標
X、Y……敵機の座標
V、W……敵機の座標増分
M、N……スティック入力による敵機、雲の座標増分

その他の変数

A……敵機の撃墜数
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
B……逃げた敵機の数／ボーナス点決定用
C……スコア
E……敵機の色
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……ミサイルの残数
F$(n)……画面作成用
G……ミサイル残数警告音用フラグ(G≠0のときは警告音が鳴らない)
H……ハイスコア
H$、I$、J$、K$、L$……キャラクタ表示用
I、J……ループ用
K……照準の色
L……ラウンド数
O……敵機出現位置決定用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
P$……音データ

プログラム解説

10　初期設定、キャラクタの色設定
20～30　太文字処理、キャラクタパターン定義1、変数初期設定
40　画面データ読みこみ、スプライトパターン定義
50　キャラクタパターン定義2、ハイスコア初期化
60～70　画面表示
80～90　ラウンドスタート処理
100～140　スコアなどの表示
150～160　敵機の出現時の移動
170　ゲームオーバー判定
180　スティック入力、敵機、雲移動処理
190～220　雲のはみ出し判定
230　敵機、雲表示
240　敵機逃避判定
250～260　ミサイル発射
270　敵機撃墜処理
280　敵機逃避処理
290～300　ラウンドクリア処理
310　ゲームオーバー処理
320　画面データ(行40で読みこみ)
330～350　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
360　ゲームオーバー処理、タイトル画面およびハイスコア表示、リプレイ処理

プログラマからひとこと

コックピット感覚を味わえる

はじめまして。pofです。このゲームは、ジョイスティックで遊ぶとおもしろくなると思います。また、雲を見ながらやるとコックピット感覚を味わえるでしょう。それではまた。

●BY　pof

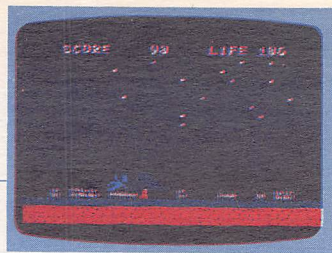
プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10> 87	20>153	30> 43	40>227
50>239	60> 81	70>183	80>204
90> 69	100>173	110> 33	120> 49
130>228	140>230	150> 68	160> 1
170>122	180>254	190> 28	200> 58
210>116	220>146	230>104	240> 11
250> 9	260> 99	270>151	280> 70
290> 9	300> 56	310>251	320> 81
330> 68	340>151	350>157	360>217

●1月号ソフトプレゼント当選者③　『孔雀王』＝〈埼玉県〉布施昇之〈神奈川県〉高野一洋〈新潟県〉田村浩志／『阿佐田哲也のA級麻雀』＝〈茨城県〉坂井清一〈千葉県〉土屋晃人〈広島県〉玉井友美／『アークス』＝〈埼玉県〉千葉哲也〈神奈川県〉車田圭介〈滋賀県〉古川知広／『ぺんぎんくんwars 2』＝〈千葉県〉石井悠〈東京都〉花井伸明〈石川県〉竹山憲一⇨

オー　アクション

OH! ACTION

MSX MSX2/2+RAM8K

BY NARIっち

遊び方は48ページにあります

```
10 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:LOCATE9,11:PRINT"WAIT A MOMENT!":FORI=
264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+1):VPOKEI
,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT:GOSUB440:R
EADM$
20 R=RND(-50):FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,20
9):NEXT:CLS:GOSUB350:GOSUB370:GOSUB410
30 '●●●●● I MOVE ●●●●●
40 L=L-.5:GOSUB300:IFL<1THEN310
50 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB240:IFJ1=1THENG
OSUB220ELSEIFSTICK(0)=1THENJ1=1:GOSUB220
60 IFMI=1THENX=X-1.5:P=0:MI=0:GOTO80ELSE
IFMI=0ANDSTRIG(0)ORMI=0ANDSTICK(0)=5THEN
GOSUB200:GOTO80
70 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>
1)
80 IFJ1=0ANDY<>136THENY=136ELSEPUTSPRITE
0,(X*8,Y),4,P
90 ' ●●●●● TEKI MOVE ●●●●●
100 ONQGOSUB110,130,140,150,160,170,190:
IFM<0THENM=240:GOTO40ELSEGOTO40
110 IFC>999THENQ=7ELSEQ=INT(RND(1)*5)+2
120 M=240:N=136:RETURN
130 R=8:M=M-6:N=SIN(Z)*20+100:PUTSPRITE1
,(M,N),6,R:Z=Z+.55:K=15:RETURN
140 R=4:M=M-13:PUTSPRITE1,(M,N),6,R:K=10
:RETURN
150 R=5:M=M-14:PUTSPRITE1,(M,N-8),2,R:K=
20:RETURN
160 R=6:M=M-4:PUTSPRITE1,(M,N),12,R:K=5:
RETURN
170 MM=INT(RND(-TIME)*28):M=M-MM:IFMM<7T
HENR=6ELSER=7
180 PUTSPRITE1,(M,N),13,R:K=15:RETURN
190 A1=1:R=6:M=M-4:PLAY"O7V15L32FA":FORJ
=0TO6:PUTSPRITE1,(M,N),INT(RND(1)*14)+1,
R:NEXT:RETURN
200 '●●●●● SUB I MOVE ●●●●●
210 X=X+1.5:L=L-2:MI=1:IFSTICK(0)=5THENP
=2:RETURNELSEP=1:RETURN
220 Y=Y-YY:JA=JA-MP:IFJA=0THENYY=-YY:MP=
-1
230 IFJA=5THENJ1=0:YY=8:MP=1:RETURNELSER
ETURN
240 '●●●●● あたりはんてい ●●●●●
250 SPRITEOFF:FORI=5TO8:IFP=1ANDR=IORP=2
ANDR=I+1ORP=2ANDR=4THENQ=1:GOTO270ELSENE
XT
260 X=X+(X>1):PUTSPRITE0,(X*8,Y),4,3:GOS
UB280:L=L-50:FORJ=0TO75:NEXTJ:RETURN
270 IFA1=1THEN330ELSEC=C+10:L=L+K:PUTSPR
ITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:FORI=0TO100:NEXT
:PUTSPRITE1,(0,209):RETURN90
280 SOUND7,&HEA:SOUND6,55:SOUND12,10:SOU
ND13,3:SOUND9,16:RETURN
290 '●●●●● SCORE PRINT ●●●●●
300 LOCATE4,2:PRINTUSING"SCORE #####
LIFE ###";C;L:RETURN
310 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
320 L=0:GOSUB300:PUTSPRITE0,(X*8,Y),15,9
:GOSUB280:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER !!
":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO20
330 '●●●●● ...ENDING... ●●●●●
340 PUTSPRITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:FORI=0
TO1500:NEXT:PLAY"V15O7L4CFEL8GAL2CEL4FDL
1A":LOCATE2,9:PRINT"NICE CLEAR !!":LOCAT
E3,10:PRINT"ついにあなたは GOLD MEN をたおしたのた゛!!"
:FORI=0TO7000:NEXT:A1=0:GOTO20
350 '●●●●● ヘンスウ ●●●●●
360 X=6:Y=136:YY=8:J1=0:JA=5:MP=1:P=0:Q=
1:L=350:C=0:RETURN
370 '●●●●● TITLE ●●●●●
380 LOCATE5,6:PRINT"── OH, A C T I O N ─
─":PUTSPRITE0,(70,70),4,0:PUTSPRITE1,(12
0,70),4,1:PUTSPRITE2,(170,70),4,2
390 LOCATE8,14:PRINT"PUSH SPACE KEY!!":L
OCATE16,19:PRINT"BY NARIっち"
400 IFSTRIG(0)THENPLAY"O6V12L64CDEFGABCD
AFGEFDFDFDFD":CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(
0,208):NEXT:RETURNELSE400
410 '●●●●● SCREEN SET ●●●●●
420 FORI=0TO30:LOCATEI,19:PRINT"a":NEXTI
:FORI=0TO30:FORJ=20TO21:LOCATEI,J:PRINT"
x":NEXTJ,I:LOCATE0,18:PRINTM$:LOCATE11,1
7:PRINT"bbbc":LOCATE12,16:PRINT"bc"
430 FORI=1TO15:LOCATEINT(RND(1)*27)+3,IN
T(RND(1)*8)+3:PRINT".":NEXTI:RETURN
440 '●●●●● SPRITE SET ●●●●●
450 FORI=0TO9:FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ
460 SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXTI
470 '●●●●● CHR SET ●●●●●●●●●
480 FORI=1TO7:READA$,B$:FORJ=1TO16STEP2:
C$=MID$(B$,J,2)
490 A=VAL("&H"+A$):VPOKEA*8+(J-1)/2,VAL(
"&H"+C$):NEXTJ,I
500 FORI=12TO15:READD:VPOKE&H2000+I,D*16
+1:NEXTI:RETURN
510 '●●●●● DATA ●●●●●
520 DATA 38,38,18,64,FF,BC,1C,77,0C,1C,1
C,40,BF,38,66,CC,1C,1C,2C,31,F8,1C,06,73
,C0,D0,C8,30,78,BE,1A,73,00,00,00,E3,EC,
DF,36,ED,00,13,13,0B,7C,9E,39,E0,38,38,3
0,4C,7E,BB,3C,EE,70,E0,EC,DA,38,DC,0E,63
,00,00,09,61,EA,AC,C8,70,01,48,12,3C,38,
5C,12,20
530 DATA 61,7BFFFFFFFFDB4900,62,0924512A
912A5489,63,4080508428924994,68,00002222
FFFF2222,6C,DCDED800EBFBFB00,78,FFBFFBFF
FFFFDFFF,79,0E0E1E16163E5FFF,12,14,4,6
540 DATA "   l lll hhhy   l   hh  h ll"
```

変数の意味

スプライト座標

X……主人公のX座標⇨×8して表示
Y……主人公のY座標
YY……主人公のY座標増分
M、N……敵の座標
MM……ピンク色の敵のX座標増分

その他の変数

A……キャラクタパターン定義用
A1……GOLD MEN出現フラグ(1＝出現)
A$……スプライトパターン、キャラクタパターンデータ読みこみ用
B$……キャラクタパターンデータ読みこみ用／スプライトパターン定義用
C……スコア
C$……キャラクタパターン定義用
D……キャラクタの色データ読みこみ用
I、J……ループ用
J1……ジャンプフラグ(1＝ジャンプ中)
JA、MP……主人公のジャンプ制御用
K……敵を倒したときに得られるライフ数
L……ライフ数
M1……攻撃用フラグ(1＝攻撃中)
M$……画面データ読みこみ用
P……主人公のスプライトパターン番号
Q……次にでてくる敵の決定用
R……敵のスプライトパターン番号
S……スティック入力用
V、V1……太文字処理用
Z……ひとだまの移動用(SIN関数の引数)

プログラム解説

10　初期設定、太文字処理
20　スプライト消去
30　REM文
40　ライフを徐々に減らす、ゲームオーバー判定
50　ジャンプ判定(スティック入力)
60　攻撃判定
70　主人公移動処理
80　主人公表示
90　REM文
100　敵表示のサブルーチンへ飛ぶ
110　どの敵を表示するか
120　敵の座標初期化
130〜160　敵移動表示
170　ピンク色の敵移動処理
180　ピンク色の敵表示
190　GOLD MEN移動表示
200　REM文
210　主人公攻撃処理
220〜230　主人公ジャンプ処理
240　REM文
250　敵をやっつけた判定
260　自分が攻撃を受けたときの処理
270　敵をやっつけたときの処理
280　効果音
290　REM文
300　スコア表示
310　REM文
320　ゲームオーバー処理
330　REM文
340　エンディング
350　REM文
360　変数初期設定サブ
370　REM文
380〜390　タイトル画面表示
400　ゲームスタート処理
410　REM文
420〜430　ゲーム画面表示
440　REM文
450〜460　スプライトパターン定義
470　REM文
480〜490　キャラクタパターン定義
500　キャラクタの色設定
510　REM文
520　スプライトパターンデータ(行450で読みこみ)
530　キャラクタパターンデータ(行480で読みこみ)／色データ(行500で読みこみ)
540　画面データ(行10で読みこみ)

ボーナスキャラを付ける改造法

このゲームではスコアが1000点以上になるとボスキャラが登場しますが、敵キャラを倒したときの得点はすべて10点なので100匹以上倒さなければなりません。しかも敵を倒したとき以外はLIFEがひたすら減り続けます。そこでボーナスキャラをだす改造法です。

このボーナスキャラを倒すと得点が高く、しかもボーナスキャラにぶつかってもダメージはうけません。ただし一度やり過ごすと逃げてしまうので注意しましょう。

改造方法は、行100、110、250、270、450の各行を以下のように変更し、行195、272、275、521を付けたすだけです。

```
100 ONQGOSUB110,130,140:150,160,170,195,
190:IFM<0THENM=240:GOTO40ELSEGOTO40
110 IFC>999THENQ=8ELSEQ=INT(RND(1)*5.2)+
2
195 R=R-(R<-1)+(R+3)*(R=>-1):M=M-16+R*3:
PUTSPRITE1,(M,N),10,9-R:K=30:IFM<0THENQ=
1:RETURN ELSERETURN
250 SPRITEOFF:IFR<0THEN272 ELSE FORI=5TO
8:IFP=1ANDR=IORP=2ANDR=I+1ORP=2ANDR=4THE
NQ=1:GOTO270ELSENEXT
270 IFA1=1THEN330ELSEC=C+10:GOTO275
272 IFPTHENQ=1:C=C+100 ELSE RETURN
275 L=L+K:PUTSPRITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:
FORI=0TO100:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209):RETU
RN90
450 FORI=0TO12:FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ
521 DATA 18,66,4A,B9,9D,52,66,18,18,24,2
C,5A,5A,34,24,18,18,18,18,18,18,18,18,18
```

プログラマからひとこと

熱中できるだろうか

初投稿じゃないけど初採用だー。私は今、カゼをひいているのですが、あまりにHAPPYな気持ちなので、めげないでこの文を書いているのであります。ところでこの作品では面ごとにボスキャラを出現させたり面を変えてみようと思ったのだけれど長さの関係でやめてしまった。しかし敵キャラも多く技も多いので熱くなれる人は熱中できるだろう。

●BY　NARIっち

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10> 52	20>198	30>129	40> 95
50>118	60> 2	70> 11	80> 8
90> 40	100> 99	110> 71	120>253
130> 81	140> 58	150> 18	160>165
170>162	180>215	190>139	200> 84
210> 57	220> 15	230> 28	240> 72
250>245	260>187	270>121	280>148
290>187	300>160	310> 82	320>250
330> 82	340>180	350> 22	360>213
370> 48	380>248	390>183	400>246
410> 67	420>118	430> 32	440> 47
450>133	460> 91	470>128	480> 78
490>159	500>248	510> 82	520> 94
530>149	540>158		

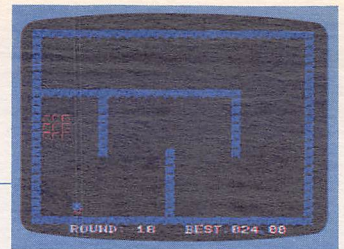
当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者①／『FS－AIWX』＝〈神奈川県〉伊藤洋次／『FS－AIFX』＝〈北海道〉箕浦恵美／『HB－FIXDJ』＝〈静岡県〉倉田佳和／『PHC－70FD』＝〈香川県〉和泉光市／『ソニースタッフジャンパー』＝〈静岡県〉薩川格広〈岩手県〉清川真一〈徳島県〉広瀬泰宏／『AIハンドブック』＝〈大阪府〉原田成規〈和歌山県〉土橋正典・鈴木俊宏〈茨城県〉益子弘明〈群馬県〉兵頭正和・鈴木康弘〈香川県〉前川浩志⇨

ダイナマイト レース
DYNAMITE RACE

MSX MSX2/2+RAM16K

BY GEN

遊び方は49ページにあります

```
10 CLEAR400:KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,0
,0:WIDTH30:DIMP(15),Q(15),BT(20):DEFFNT$
(A)=RIGHT$(STR$(1000+A¥60),3)+"."+RIGHT$
(STR$(100+INT((A-(A¥60)*60)/6*10)),2)
20 PRINT"  まっててね !":FORI=0TO39:VPOKE1433
6+I,VAL("&H"+MID$("18667EBDBD7E661800183
C7E7E3C180014BD7E67E67F3C4A205A254242A45
A041C41414102201C",I*2+1,2)):NEXT:BEEP
30 FORI=0TO15:VPOKE824+I,VAL("&H"+MID$("
7FBED4EAD4EA82017ED4AAD4AAD4AA01",I*2+1,
2)):NEXT:FQRI=0TO9:VPOKE8196+I,VAL("&H"+
MID$("7070A0A0F0F0F0F074D0",I*2+1,2))
40 NEXT: FORI=264TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI
,AAND224ORA¥2AND252ORA¥4AND231:NEXT
50 A$=CHR$(31)+CHR$(29):FORI=0TO7:E$(1)=
E$(1)+"g"+A$:NEXT:E$(2)="gggggggg":FORI=
0TO2:G$=G$+"hhh"+A$+CHR$(29)+CHR$(29)
60 NEXT:FORI=0TO8:READP(I),Q(I):NEXT
70 FORI=1TO20:READBT(I):NEXT
80 KEY(1)OFF:CLS:LOCATE5,1:PRINT"<< DYNA
MITE RACE >>"SPC(45)"BEST TIMES":FORI=0T
O19:LOCATE3+(I¥10)*14,IMOD10+6:PRINTUSIN
G"## ";I+1;:PRINTFNT$(BT(I+1)):NEXT
90 TR=0:FORI=1TO20:TR=TR+BT(I):NEXT:LOCA
TE5,17:PRINT"TOTAL RECORD "FNT$(TR);
100 PRINTSPC(132)"PUSH [SPACE] KEY":GOSU
B360:R=0:PLAY"V13O5L16CD","V13O6L16CD"
110 K=STICK(0)+STICK(1):R=(R+(K=7)-(K=3)
+20)MOD20:LOCATE11,20:PRINT"ROUND"R+1:FO
RI=0TO14:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENIFINKE
Y$=CHR$(27)THEN400ELSENEXT:GOTO110
120 IFR>19THENGOSUB390ELSER=R+1
130 PLAY"V14O4GR16AB8GR16AB8EGAO5CR16O4G
O5C4R4","S0M1900O3GGGGEEEECDEFCDEFG4"
140 ONKEYGOSUB390:KEY(1)ON:CLS:PUTSPRITE
0,(0,208):LOCATE0,0:A$=STRING$(30,"g")
150 PRINTA$;:FORI=0TO20:PRINT"g"SPC(28)"
g";:NEXT:PRINTA$;:RESTORE500:LOCATE4,23:
PRINT"ROUND:"R"   BEST:"FNT$(BT(R));
160 FORI=1TOR:READA$,A$,A$:NEXT
170 READA$:FORI=0TO4:B$=RIGHT$("000"+BIN
$(VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))),4)
180 FORJ=0TO3:LOCATEJ*7,((I+1)¥2)*7:PRIN
TE$(VAL(MID$(B$,J+1,1))*(IMOD2+1));:NEXT
J,I:READA,B:LOCATEA*3+1,B*3+1:PRINTG$
190 IFPLAY(0)THEN190ELSESOUND6,10:X=24
200 Y=16:GOSUB380:PLAY"S0O4L2CCCO5C","S0
M9000O5L2CCCO6C":FORI=0TO1750:NEXT:ONINT
ERVAL=10800GOSUB290:INTERVALON:TIME=0
210 K=STICK(0)ORSTICK(1):IFK=0THENGOSUB2
60:GOTO210ELSEMK=K:V=0:W=0:SOUND5,15
220 GOSUB260:K=STICK(0)ORSTICK(1):IFK<>M
KTHEN240ELSESOUND0,80-(C+D)*10
230 SOUND8,11:V=V-P(K)/10:W=W-Q(K)/10:C=
ABS(V):D=ABS(W):IFC+D<7THEN220
240 SOUND8,0:SOUND12,20+(C+D)*10:SOUND10
,16:SOUND13,0:FORI=1TO5:PUTSPRITE1,(X+P(
MK)*2,Y+Q(MK)*2),9,I:FORJ=0TO8:NEXTJ,I
250 P=P+V:Q=Q+W:M=ABS(P):N=ABS(Q):P=P+(M
>8)*(M-8)*SGN(P):Q=Q+(N>8)*(N-8)*SGN(Q):
GOTO210
260 X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITE0,(X,Y),3,0:F=V
PEEK(6144+(X+4)¥8+((Y+4)¥8)*32):IFF=104T
HEN290ELSEIFF<>103THENRETURN
270 SOUND5,5:SOUND8,0:SOUND10,16:SOUND12
,50:SOUND13,0:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=1TO5
:PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),9,I
280 FORJ=0TO99:NEXTJ,I:FORI=0TO300:NEXT:
X=X-P:Y=Y-Q:GOSUB380:RETURN210
290 INTERVALOFF:TI=TIME:GOSUB370:VDP(1)=
VDP(1)OR1:X=X-4:FORI=1TO5:FORJ=0TO20
300 PUTSPRITE0,(X,Y-4),6+JMOD3,I:NEXTJ,I
:FORI=0TO8:LOCATE7,I+7:PRINTSPC(15):NEXT
310 LOCATE9,8:PRINT"TIME "FNT$(TI):PLAY"
V15O4L16","S0M900":RETURN320
320 IFTI<=BT(R)THENBT(R)=TI:LOCATE6,10:P
RINT"YOU GET BEST TIME!":PLAY"V15CEAEGR1
6GR16GAEGAEABO5C2","O3L16FFEEGGGGEEGGAAB
BO4M20000C2":GOTO340
330 PLAY"V14GFEDCR16CR16FEFECEGBO5C4O4",
"M900O2L16EEEEGGGGEEEEGGGGO4M20000G4
340 LOCATE8,12:PRINT"[RET]=>REPLAY"STRIN
G$(47,28)"[SPACE]=>NEXT":GOSUB360
350 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN120ELSEIFINK
EY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THEN130ELSE350
360 IFINKEY$<>""THEN360ELSERETURN
370 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL(MID$("05500804
4000000000000522001601601600000800000",I*3+
1,3)):NEXT:RETURN
380 P=0:Q=0:V=0:W=0:VDP(1)=VDP(1)AND254:
GOSUB260:K=0:SOUND1,0:SOUND7,216:RETURN
390 INTERVALOFF:BEEP:FORI=0TO1:PUTSPRITE
I,(0,209):NEXT:RETURN80
400 CLS:ONKEYGOSUB470:KEY(1)ON:A$=SPACE$
(42)+"PLEASE SET DISK OR CASSATTE"+SPACE
$(40)+"PUSH [SPACE]":PLAY"CEG","CEG"
410 LOCATE2,5:PRINT"<< BEST TIMES SAVE/L
OAD >>"SPC(69)"[1]-SAVE [2]-LOAD":LOCATE
10,22:PRINT"[F-1]-TITLE":GOSUB360
420 A=VAL(INKEY$):IFA=0THEN420ELSEIFA=2T
HEN450
430 LOCATE8,12:PRINT"-DATA SAVE-";A$:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
440 OPEN"D・BEST"FOROUTPUTAS#1:FORI=1TO20
:PRINT#1,BT(I):NEXT:GOSUB470
450 LOCATE8,12:PRINT"-DATA LOAD-";A$:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
460 OPEN"D・BEST"FORINPUTAS#1:FORI=1TO20:
INPUT#1,BT(I):NEXT:GOSUB470
470 CLOSE#1:GOTO390
480 DATA ,,,-2,1,-1,2,,1,1,,2,-1,1,-2
490 DATA ,-1,-1,1028,1358,1328,1178,1270
,1590,1730,1452,1130,880,1500,1450,970,6
00,960,1031,1145,1440,990,1290
500 DATA ,,,0E100,0,6,40460,3,0,0E070,8,
6,40700,5,0,10241,8,0,42640,3,3,42702,5,
3,50702,8,0,0E140,0,3,01540,8,3
510 DATA 0E142,3,6,28341,8,6,34420,8,0,0
2540,8,6,42241,8,6,0A460,0,3,44521,8,6,0
E502,0,3,42224,5,3,29260,8,0
```

当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者②／（ＡＩハンドブックのつづき）〈神奈川県〉松田晃司・吉田錦之・伊藤大作〈島根県〉北脇昇〈佐賀県〉藤田寿顕〈京都府〉山根良明・浦田和雄〈埼玉県〉福田和史〈千葉県〉中岡慎一郎〈兵庫県〉伊藤貴啓〈山形県〉伊勢谷祐樹〈愛知県〉尾関照国〈東京都〉藤村知行／『サンヨー通信講座つき２＋教本』＝〈静岡県〉渥美清之〈大阪府〉安藤崇史〈愛知県〉山内健太郎・関戸徳之〈埼玉県〉高橋秀行⇨

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標
P、Q……X、Y方向の自機の移動速度(座標増分)

その他の変数

A、A$、B$……汎用
B、E$……画面作成用
BT(n)……各面のベストタイム
C、D……たまっているエネルギー量
F……衝突判定用
FNT$……ユーザー定義関数(タイム計算用)
G$……ゴールのキャラクタ表示用
E$(n)……面作成用キャラクタ
I、J……ループ用
K……スティック入力用
M、N……X、Y方向の自機移動速度の絶対値
MK……前ループのスティック入力保存用
P(n)、Q(n)……X、Y方向にエネルギーをためる率
R……ラウンド数
TI……タイム
TR……タイトル画面のベストタイム表示用
V、W……X、Y方向にためたエネルギー量

プログラム解説

10　初期設定、ユーザー定義関数定義
20　メッセージ表示、スプライトパターン定義
30　キャラクタパターン定義
40　太文字処理
50　かべ、ゴールのキャラクタ定義
60　変数初期設定
70　ベストタイム用データ読みこみ
80　タイトル表示
90　ベストタイム表示
100　メッセージ表示、効果音
110　面選択
120　20面終了判定
130　効果音
140　F1キー入力時の割りこみ先指定、許可
150　外ワク、ラウンド数表示
160〜180　画面作成
190　時間調達
200　一定間隔での割り込み先指定、許可
210　スティック入力処理(エネルギーをためるかの判定)
220　スティック入力判定処理(爆発判定)
230　エネルギーをためる処理、一定量以上エネルギーをためたかの判定
240〜250　自機移動(爆発、加速処理)
260　自機表示、自機衝突判定(衝突した物がゴールならば、行290へ飛ぶ)
270〜280　かべにぶつかった時の処理
290〜300　ゴール処理
310　タイム表示
320　ベストタイム判定処理
330　ベストタイムでないときの処理
340〜350　リプレイ判定
360　キーバッファクリア
370　ゴールしたときの効果音
380　変数、スプライト表示、PSG初期化
390　タイトル画面に戻る
400〜410　画面作成
420　キー入力判定
430〜440　データセーブ処理
450〜470　データロード処理
480　自機移動用パラメータデータ(行60で読みこみ)
490　自機移動用パラメータ、ベストタイムデータ(行60、70で読みこみ)
500〜510　面データ(行170、180で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10> 49	20>155	30> 81	40>192
50> 69	60>154	70> 78	80>242
90>218	100>218	110>255	120>167
130> 77	140> 22	150>149	160>203
170>195	180>185	190>228	200> 42
210>162	220>136	230>248	240>207
250>240	260>210	270>225	280> 95
290>213	300> 87	310> 98	320>154
330>158	340> 32	350>200	360> 73
370>116	380>192	390> 95	400>127
410>206	420> 17	430> 94	440>187
450> 48	460> 36	470>146	480>227
490>155	500> 49	510>152	

キー入力を反対にする改造法

このプログラムでは、自機を移動させた方向と逆の方向にカーソルキーを押して、自機の移動をおこなっています。
カーソルキーを押す方向がどうしてもイヤだという人のためのキー入力を反対にする改造法です。改造は、行230〜240のプログラム中の赤い部分を変更するだけです。

```
230 SOUND8,11:V=V+P(K)/10:W=W+Q(K)/10:C=
ABS(V):D=ABS(W):IFC+D<7THEN220
240 SOUND8,0:SOUND12,20+(C+D)*10:SOUND10
,16:SOUND13,0:FORI=1TO5:PUTSPRITE1,(X-P(
MK)*2,Y-Q(MK)*2),9,I:FORJ=0TO8:NEXTJ,I
```

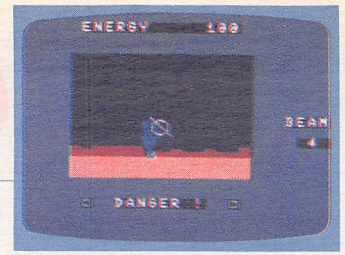
プログラマからひとこと

トータルレコードは248.60

ぽぺ。玄です。このゲーム、ふだんはめったに私のプログラムで遊ばない弟がデバッグをさせてくれないほど遊びまくったというおもしろさと奥深さを持っています。操作は複雑なのですが慣れればタイムがあがります。ちなみに私のトータルレコードは248.60。さあかかってきなさい。

●BY　GEN

当選者発表
●1月号モニタープレゼント当選者③／「画楽多」＝〈埼玉県〉小澤武久〈東京都〉松林達史・後藤晶悟〈福岡県〉倉富忍〈愛知県〉山田記子／「きまぐれオレンジロード」＝〈愛知県〉粕谷多加博・小林貴〈埼玉県〉三上晃市〈福岡県〉山下智彦〈大阪府〉酒井雅幸／「大戦略」＝〈群馬県〉海上直也〈静岡県〉中村政孝〈北海道〉新田智一郎／「ラスト・ハルマゲドン」のCD＝〈富山県〉寺島千智〈広島県〉濱田美千江〈京都府〉里上直衛⇨

プラネット バトル
PLANET BATTLE ふたたび

MSX 2/2+ VRAM64K
BY MOSCOWT薄井

遊び方は52ページにあります

```
10 CLEAR200,&HCFFF:SCREEN1,2:WIDTH32:COL
OR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO12:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$
("2100D111A819011000CD5C00C9",I*2+1,2)):
NEXT:DEFUSR=&HD000:ON INTERVAL=30 GOSUB
340:INTERVALON
30 RR=RND(-TIME):LOCATE10,12:PRINT"ちょおっく
ら まってケ゛ロッ":FORI=264TO720:VPOKE I,VPEEK(I
) OR VPEEK(I)/2:NEXT
40 FORI=0TO95:VPOKE 14336+I,VAL("&H"+MID
$("0102023A7DFA102D3833271F001B316D80404
05CBE5F00FFF8A2AE5C00D88CB6DD3E3E1F1F1F0
D0A0702050707070201B37070706060400000080C
0E0E0D030F04020130C142221202020201000C030
0000000C0300804048444241408834C20100",I*2
+1,2)):NEXT
50 FORI=0TO63:VPOKE 14432+I,VAL("&H"+MID
$("004010002102064 90C0B040312014008800002
200C0A1D0285AA89061488210808040201006000
4C210000420418000810808488100090 2308A0088
0144241404 0",I*2+1,2)):NEXT
60 FORI=0TO4:FORJ=0TO10:VPOKE (96+I*8)*8
+J,VAL("&H"+MID$("AA55AA55AA55AA55AA55AA
55AA55AA55007E72424272 7E00007E4E42424E7E
00",(I*8+J)*2+1,2)):NEXT:NEXT
70 FORI=0TO23:VPOKE128*8+I,VAL("&h"+MID$
("AA55AA55AA55AA550000AA55AA55AA55000000
00AA55AA5500000000000000AA55",I*2+1,2)):NE
XT:FORI=0TO359:POKE&HD100+I,128+INT(RND(
1)*3):NEXT:PUTSPRITE0,(120,80),15,2:INTE
RVAL OFF:CLS:COLOR15,1,1:GOSUB 290
80 FORI=0TO22:PRINT STRING$(32,104);:NEX
T:LOCATE 9,1:PRINT"ENERGY      100":FORI=
0TO9:LOCATE 8,4+I:PRINTSTRING$(16,32):NE
XT:LOCATE 9,18:PRINT"phh           hhx":FOR
I=0TO1:LOCATE8,14+I:PRINT STRING$(16,96)
:NEXT:EN=100:B=209:SC=0
90 ON STOP GOSUB 350:STOP ON
100 S=STICK(0):XX=-(S=3)+(S=7):PUTSPRITE
0,(120,80),15,2:CO=CO+1
110 IF S<>0 THEN VDP(24)=240+INT(RND(1)*
8):SOUND7,23:SOUND8,89:SOUND12,1:SOUND6,
60:SOUND13,0
120 IF PEEK(&HFBEB)=254THEN A=8ELSE A=1
130 IF EN<=0 THEN GOSUB360
140 IF KA+XX*A>345 THEN KA=0:K=0:B=209 E
LSE IF KA+XX*A<0THEN KA=344:K=256:B=210
150 IF KA-K+XX*A>255 THEN B=210:K=256 EL
SE IF KA-K+XX*A<0 THEN B=209:K=0
160 POKE &HD002,B:KA=KA+XX*A:POKE &HD001
,KA-K:Z=USR(0):IF F=0 THEN TA=INT(RND(1)
*345):F=1
170 IF F=1AND CO>50THEN LOCATE 12,18:PRI
NT"TRANSFER":F=0:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB
 290:CO=0:LOCATE12,18:PRINT SPC(8)
180 IF RND(1)>.9 AND UC=0 THEN LOCATE12,
18:PRINT"DANGER !":UC=1:SOUND7,2:PLAY"V1
507E":DI=INT(RND(1)*5)+2
190 IF UC=1THEN LOCATE27,10:PRINT"BEAM":
LOCATE 28,12:PRINTUSING"##";DI
200 IF UC=1 THEN IF STICK(0)=5 OR DI<0TH
EN GOSUB300:LOCATE28,12:PRINT5:DI=0:UC=0
 ELSE DI=DI-1
210 IF TA>KA+7 THEN VPOKE &H200F,&HE6:VP
OKE &H200E,&HE1 ELSE IF TA<KA-7 THEN VPO
KE &H200E,&HE6:VPOKE &H200F,&HE1
220 IFKA=TATHEN PUTSPRITE0,(120,80),6,2:
LOCATE12,18:PRINT"LOCK ON!":L=1:SOUND7,5
6:PLAY"V1507G8"
230 IFSTRIG(0)=0 THEN 240 ELSE S=70:GOSU
B 280:EN=EN-1:GOSUB270
240 TX=KA-TA:IF TA-KA<7AND TA-KA>-7THENG
OSUB260ELSE PUTSPRITE1,,0:PUTSPRITE2,,0
250 LOCATE 9,1:PRINT USING"ENERGY      ##
#";EN:GOTO 100
260 PUTSPRITE1,(120+TX*-8,80),2,0:PUTSPR
ITE2,(120+TX*-8,96),2,1:VPOKE &H200E,&HE
1:VPOKE &H200F,&HE1:RETURN
270 IF L=1 THEN L=0:COLOR,4:FORR=0TO100:
NEXT:COLOR,1:S=70:GOSUB 280:GOSUB 310:GO
SUB290:F=0:RETURN ELSE RETURN
280 SOUND7,23:SOUND8,89:SOUND12,50:SOUND
6,S:SOUND13,0:LOCATE12,18:PRINT SPC(8):R
ETURN
290 FORI=0TO4:VPOKE &H200C+I,VAL("&H"+MI
D$("9AE1E1E181",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
300 LOCATE12,18:PRINT SPC(8):IF DI=>0 TH
EN GOSUB 290:RETURN ELSE GOSUB290:FORI=0
TO20:VDP(19)=INT(RND(1)*255):S=60:GOSUB
280:NEXT:EN=EN-20:RETURN
310 IF RND(1)>.8 THEN LOCATE 12,18:PRINT
"ESCAPED!":F=0:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB 2
90::RETURN 110 ELSE 320
320 FORI=0TO30:S=30:COLOR,9:GOSUB280:PUT
SPRITE1,(120,88),6,3:PUTSPRITE2,(120,88)
,10,4:COLOR,1:NEXT:SC=SC+1:CO=0:FORI=0TO
200:NEXT:GOSUB 290
330 IF SC MOD 5=0 THEN EN=EN+20:LOCATE8,
10:PRINT"--ENERGY UP !!--":FORR=0TO2000:
NEXT:LOCATE 8,10:PRINT SPC(16):RETURN EL
SE RETURN
340 COLOR INT(RND(1)*14)+2:LOCATE RND(1)
*24,RND(1)*20:RETURN
350 VDP(24)=0:VDP(19)=0:SCREEN0:WIDTH40:
KEYOFF:LOCATE0,0:PRINT"---PROGRAMED  by
MOSCOWT 1988.Summer---";:PRINT:PRINT"PLA
NET BATTLE······":END
360 FORI=0TO100:VDP(24)=240+INT(RND(1)*8
):VDP(19)=INT(RND(1)*255):SOUND7,23:SOUN
D8,89:SOUND12,50:SOUND6,30:SOUND13,0:NEX
T:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:VDP(
24)=0:VDP(19)=0:CLS:COLOR 1,8
370 LOCATE11,5:PRINT"GAME OVER":LOCATE 8
,10:PRINT"BROKEN ENEMY  ";SC:LOCATE 5,15
:PRINT"REPLAY = PRESS [RETURN]"
380 IF INKEY$<>"" THEN 380
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:COLOR15,
1,1:GOSUB290:RETURN 80 ELSE 390
```


当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者④／「デコヒストリーのＣＤ」＝〈広島県〉村上正雄〈徳島県〉熊尾徹〈神奈川県〉本多真／「熱転写漢字プリンタ」＝〈東京都〉竹内法夫／「ハンディプリンタ」＝〈岡山県〉石井学／「イメージスキャナ」＝〈東京都〉上野弘達／「ＣＭＴケーブル」＝〈東京都〉奈良光将・浅見俊夫〈三重県〉西口賞〈千葉県〉酒井貞行〈徳島県〉至極稔〈新潟県〉丸山孝義〈神奈川県〉日野沢和也〈福岡県〉山本圭太〈大阪府〉藤井憲昭・原田成規〈栃木県〉杉山勝寛⇨

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに行20、行70のマシン語書きこみ部分などに注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、いったんテープかディスクにプログラムをセーブしたのちRUNを実行するようにしてください。

変数の意味

A……SHIFTキー入力フラグ
B……背景スクロール用
CO……敵出現カウンタ
DI……敵のビームに耐えられる量
EN……自分のエネルギー
F……敵出現フラグ
I、J、R……ループ用
K、KA……自分の座標
XX……座標増分
L……ロックオンフラグ
RR……乱数初期化用
TA……敵の座標
TX……自分と敵との座標差
S……スティック入力用
SC……スコア
UC……自分の攻撃フラグ

プログラム解説

10　初期設定
20　マシン語書きこみ、USR関数定義、一定間隔での割りこみ先指定許可
30　太文字処理
40〜50　スプライトパターン定義
60〜70　キャラクタパターン定義、背景用データの書きこみ
80　ゲーム画面表示
90　STOPキーが押されたときの割りこみ先指定許可
100　自分移動(スティック入力)、照準表示
110　自分の移動にともなう画面を揺らす処理、効果音
120　SHIFTキー入力判定
130　エネルギー判定
140〜160　自分の移動、背景表示処理
170　敵を見失ったかの判定
180〜190　敵の攻撃、危険度の表示
200　敵の攻撃回避判定
210〜220　ロックオン表示
230〜240　攻撃判定処理(トリガー入力)
250　エネルギー表示
260　敵表示
270　ロックオン判定
280　発射音、破壊音
290　キャラクタの色設定
300　ダメージ判定
310〜330　攻撃命中判定、処理
340　オープニングメッセージのカラーを変える
350　CTRL+STOPキーが押されたときの処理
360　ゲームオーバー(画面を揺らす)
370　ゲームオーバー画面表示、成果表示
380〜390　リプレイ処理

マシン語解説

&HD000〜&HD00C
背景のスクロール(USR)
&HD100〜&HD268
背景表示用データ

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10> 85	20>133	30> 45	40>222
50> 65	60> 70	70>168	80>117
90>242	100>120	110>147	120> 6
130>172	140>172	150>167	160>179
170>205	180>242	190> 21	200>213
210>115	220>141	230> 44	240>123
250>139	260> 75	270> 57	280>220
290>229	300>206	310>236	320>163
330> 61	340>249	350>227	360> 94
370> 44	380> 87	390>175	

プログラマからひとこと　最初で最後

知っている人もいるかと思うケドね。このゲームは、ファンダム通信スペシャルに載ってたヤツだよ。思えば、投稿を始めたのはプロポシェの後期だったなあ。おそらくこれが最初で最後の採用であろう。今後はサウンドフォーラムに力を入れていきたいと思っている。
●BY　MOSCOWT薄井

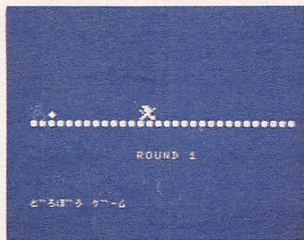
プログラムファンの王国 ファンダム通信スペシャル

毎日寒いけれど、こんな季節はあったかい部屋でプログラミングなんていうのもいいかもね。そうそう、みなさんお待ちかねの「ファンダム通信Vol.2」も完成しましたよ〜。

3月号のファンダムはN画面タイプが激戦区でした。この部門は、どれだけのゲーム性を少ない画面数につめこめるかがプログラマの腕のみせどころ。今後もレベルの高い部門になりそうな気配がします。また、今回はじめてMSX−MUSIC対応の作品が採用されました。サウンドは、採用の基準の1つとなっていますから、MSX2+の登場などもからんで、これからのファンダムの発展性が感じられるものと思います。

ところで、最近ファンダムあてのディスクやテープに、百字軍やサウンドフォーラムの作品を入れている方がいますが、混乱をさけるため各コーナーごとに投稿するようお願いします。

では、今回も3月号最終選考会に残りながらも惜しくも採用されなかった2作品を紹介します。なお紹介した作品の作者にはMSX・FAN特製テレホンカードをプレゼントします。

DOROBO　奈良県　木谷慎一郎

画面右に現れるどろぼうが、だしぬけにふりかえるおまわりさんの目を盗んで、画面左にある宝石を盗むゲーム。『だるまさんがころんだ』みたいなほのぼのした雰囲気と、パッとよつんばいになって見張りをかわすどろぼうのおかしさで楽しませてくれたが、ゲームとしての完成度がいまいちでした。

砂嵐　埼玉県　高橋吾郎

画面中央にあるMSX・FANの文字が、ザーという効果音とともに砂嵐に巻きこまれていくように消え去っていく……と、思う間もなく砂嵐の中から再び文字が浮き上がってくるという、鑑賞プログラム。きれいにまとめられているが見ている人をあっといわせるようなひとくふうが欲しいところ。

当選者発表
●1月号モニタープレゼント当選者⑤／(CMTケーブルのつづき)〈埼玉県〉土屋智由・山嵜泰史〈長野県〉荻原一崇〈兵庫県〉矢野博幸〈茨城県〉鈴木大洋〈香川県〉皆木慎吾・香西宏昭〈北海道〉羽田野義輝〈宮崎県〉蛯原友則／「シンセサウルス」＝〈群馬県〉野田純子〈埼玉県〉四居亮人〈大分県〉伊藤剛志〈東京都〉中津留勉〈石川県〉中島佳奈子／「グレイテストドライバー」＝〈福岡県〉後藤幹雄〈福島県〉櫨木裕次郎〈山梨県〉後藤政仁〈東京都〉島田邦人〈大阪府〉山本恒夫⇨

激走レーシング

MSX MSX2/2+RAM32K

BY 米屋のチャチャチャ

遊び方は50ページにあります

```
10 'FE03C2A1C701030011D2D4217AF67EEDB04F
2A7BF622CDD40922CBD42ACDD4ED5BCBD4E73811
3E033263F601030011 7AF621D2D4EDB0C92BCD10
0028E92322CDD438D9FE4F2012CD1C5222CDD4
20 '8787478780D60C32D1D418C3FE40200CCD2F
5422CDD4ED53CFD418B3FE5C2034CD1C5222CDD4
CDDFC6ED5BCFD4732372189D0E00D60338100E08
D603380A0E10D60338040E18D603C6032181C7
30 '060009874F09C9FE2E200F3EFE1823E52ACF
D4772322CFD4E1C9FE5D201A3EFFCD09C7CD1C52
22CDD4CDDFC67ECD09C7237ECD09C7C37CC6FE2D
20043E6018F2FE5220043E6118EAFE3C200406
40 'F41806FE3E200C060C3AD1D48032D1D4C37C
C62175C7060CBE28092310FACDC000C39B403E0C
90473AD1D48018B743634464454666476741 6142
000000000000006040000000000000000604000000
50 '0000000604000000000000000604CD8A2F2AF8
F7110A00E7D229CA7DA7CA36C8FE07CAF3C9FE08
CA3EC8FE09281C2929291179C71911C0D4010800
F3EDB02101 0122C8D47D32CAD4FBC93AFBC8FE
60 'FDC0CD00C92159C8CD5C2C21A0C50660C5E5
CD4D2C2169C8CD5C2CCD9F283E083263F6CD8A2F
ED5BF8F7E173237223E5CD592C2161C8CD502CCD
E627E1C110D0F3219FFDE511FBC8010500EDB0
70 '2154C8D10E05EDB0AF32CAD4FBC3900021FB
C87EFEFDC8F3E5010500119FFDEDB0E136FD18E2
C371C8C9C94332700000000000000411059464 20000
00471118607812500003ACAD4B7CAFBC83E071E
80 'B8CD930021C8D43520563AC6D477060321C0
D45E23561AFEFF280AFEFE200FAF32CAD4185B13
1A4F131A575918E813722B732323E5FE6028241E
00FE612818875F160021A0C5193E069090 5ECD
90 '93003C235ECD93001E0D3E0B90CD9300E110
B321C9D435201A3AC7D4773E0847CD9600E60F28
063D5F78CD930078 3CFE0B20ECFD000000000141
00110038219AC9CD5C002A04001100011 90100
100 '07EB7CFE041A3006C547CB3FB0C1CD4D002
3130B78B120EA1100D0210 0060E800608E51A130
70707CB1410F77CE1CD4D00230D20EB11202006F
CC5D521DBC97801080 0FEC1300609FE81300109
110 'C5CD5C00C1E109EBC110E22180002B7DE60
13E55280187CD4D007DB420F0CD68CCC37E00D10
00800D100000053540400535400005354 00010F1
F3F3F7F7F7F7F7F7F7F7F7FFFFF8FF0F8FCFCFE
120 'FEFEFEFEFEFEFEFEFEFFFFF100070F0F1F1C1
8000000307073F0E38000E0F0F0F838180000000
C0ECE0FC70180618191F19181616151517 1F1715
15141A1B1E1F1E1B1A1A13AB4D40180002100 26
130 'CD56002100201 1A6D4060CC5D5E51A01080
0C5CD5600C1E109D113C110ED3AB5D43291C93AB
6D43295C9C368CCAF3287D432B8D42AF8F722BCD
4EB21DC18CDB1CC21000022F8F72288D42180D4
140 '118CD4010600EDB03A86D4CDD5002184D4F
E032004343418 06FE07200235353A86D4CDD800B
72187D47E2807FE0F28083418 05FE01380135CD1
6CD3A84D4CDB0CECDFCCCED5B80D4197CE67F67
150 '2280D43A84D4C6F0CDB0CECDFCCCED5B82D
4197CE67F672282D43A84D4ED44C628CDB0CE292
9293E54571E00197C3297C93A84D4ED44C618CDB
0CE2929293E5357197C3296C9CD37CD1E013AA4
160 'D4E61020691D3AA3D4FE0638093A91D4FE0
3284418581E04FE0520093A91D4FE0228351849 3
A81D4E607673A83D4E6076F3AA3D4FE0320243A9
1D41DB7280EFE02280A7DB72811FE07280D1821
170 '1D7CB72806FE07280218161E0118121E007
CFE02380BFE0630071E05FE0438011C7B3285D4F
E012849FE06200D3A91D4B7CA3FCCFE062819183
8B720073A91D4FE0628C73A85D4FE023ED12001
180 '3D328AC93A85D421B2D4FE022001237E328
9C90114001100 1B2186C9CD5C00CD94CCC346CA0
106001180D4218CD4EDB0AF3287D4CD16CD3AA3D
4FE04286EAF32CAD42131CC060E3E0E905E23CD
190 '930010F63E1032A5D42180D4118CD401060
0EDB03A84D4ED44CDB0CEEB2A80D4CB2ACB1BCB2
ACB1B192280D4C610CDB0CEEB2A82D4CB2ACB1BC
B2ACB1B192282D4CD37CDCD94CC3AA4D4E61028
200 '0B218CD41180D4010600EDB03AA5D43D20A
73E0132CAD4C346CA0007000E000F1F001010100
00A0021B8D4347E5FD506000F0F0F4F213A19093
E3083CD4D002323ED5B88D4CDB1CC3AB7D4D1BB
210 'C23DCAC9210800CD7DCC211000CD7DCC212
820CD7DCC21302055AF6F5F0100080BCD4A0023E
BCD4D0023EB78B120F1C9CDB70038132A88D4232
288D4EB211C19CDB1CC2ABCD4E7C022F8F7F1C9
220 'D5E521B9D43E30772377237706 03C578874
F060021F4CC094E2346EB5059E73010EBC110E9D
121B9D4010300CD5C00D1C9B7ED52EB3E03C1C59
04F060021B9D40934C118C901000A006400 3A87
230 'D4EB210000B7C8193D20FCCB2CCB1DCB2CC
B1DCB2CCB1DC921C41A3A87D44FB72809473E0BC
D4D002310F83E0F91C8473E0ACD4D002310F8C92
14218228AD43A84D4C6F8CDB0CECDA6CEED5B80
240 'D4192292D4C6F0CDB0CECDA6CEED5B82D41
92294D43A84D4C610CDB0CE229ED4C610CDB0CE2
2A0D42A92D42296D42A94D42298D40E132A96D42
29AD42A98D4229CD40613C53A9DD46F87E6F047
250 '3A9BD467E6F80F0F0F804F0600EB2100CF0
97E32A2D448CB3FCB19CB3FCB194721 00D009060
07BE6078787875F7AE607834F097E5FE60F2A8AD
4CD4D0023228AD47DFE6C200F7CFE19200A7B32
260 'A4D43AA2D432A3D42A9AD4ED5B9ED419229
AD42A9CD4ED5BA0D4B7ED52229CD4C110872A96D
4ED5BA0D4192296D42A98D4ED5B9ED4192298D42
A8AD4110D0019228AD40DC281CD3A81D4CD96CE
270 '573A83D4CD96CE5F87477A0F0F0FE61F804
F0600 2100CF09D5EB21F7190607C506071A13C6C
0CD4D002310F6011900 09EB0E0909EBC110E7D13
A81D492C6B83287C93A83D493C6775F3A88D4E6
280 '07FE0638021ED17B3286C90104001100 1B2
186C9C35C00E6F8D618280230023E08FE48D83E4
0C9444D2929545D291909C9E63FF5C5D55F1600E
61F21DCCE4F0600097B5E47E61FFE10200 11478
290 'E620280721 0000B7ED52EBEBD1C1F1C9001
9314A61788EA2B5C5D4E1ECF4FBFE00FEFBF4ECE
1D4C5B5A28E78614A3119
300 'KKKNKKKKKMKKKKNKKKKMKKKKKKKKKKKKKMK
NKMKKKKKKKKKKKKKKMKKNKKKKKKKKLLLLLLLLKNL
LLLLLKKMKLLLLKKKKKMLLKMKNKKKKKKKKKKKKKKK
MKKNKKKKKKKKKKLLLLLLLLLLLLLLLLKKLLLLKMKKLL
```

```
310 'KNKKKKKMKKKKNKKKKMKKKKKKKKKNKKKKKKK
KKKq__aa__qDDDDDDDCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCq__aa__qqooqqooqDDDbb
DDDCCCbbCCCCCCbbCCCCCCbbCCCCCCbbCCCCCCb
320 'bCCCqooqqooqqooqqooqDDDDDDDDDCDDCD
DDDCDDCDDDDCDDCDDDDCDDCDDDDCDDCDDqooqqoo
qqooqqooqDDDDDDDCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCqooqqooqoCCCCCDoqCCCCC
330 'DqqCCCCCDqoCCCCCDooCCCCCDoqCCCCCDqq
CCCCCDqoCCCCCDopDDDDDDprDDDDDDrrDDDDDDrp
DDDDDDpoCCCCCDoqCCCCCDqqCCCCCDqoCCCCCDoK
KKQoooqKKqqDDDDKoOCCCCCQoCCCCCCqCCCCCCC
340 'qCCCCCCCoCCCCCCCoCCCCCC_qoooQKKKDDD
DqqKKCCCCDOoKCCCCCDoQCCCCCCDqCCCCCCDqCCC
CCCDo_CCCCCDo_CCCCCDoCCCCCCDoCCCCCCDqCCC
CCCDqCCCCCCoQCCCCCOoKCCCCqqKKqoooQKKKoC
350 'CCCCD_oCCCCCDDqCCCCCCCqCCCCCCCQoCCC
CCCKoOCCCCCCKKqqCCCCKKKQoooqLLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLLLLLLLLKMKNKMKKKKKKKKKKKKKKM
KKNKKKKKKKKK
360 'Ø4>ンG!`こひ*vよ+ナ>るく# わ×ヨれ Ø>ミWッ_ラ(,ヨ;
ひw#ひØゆッ==Gラ(まヨAØフヨるヨよゆ×く まチむぁぁぁぁーひw#ひ78〃
ØムむくG サ&マッoGp#く ろノ
370 'SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 CLEAR 5ØØ,&HC1CD:DEFINT A-Z:COLOR 15
,1,1:SCREEN 1,2,Ø:KEY OFF:WIDTH 32:KEY1,
"U=USR(8)"+CHR$(13)
390 DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK(-2441)*256+5
593:U=USR(Ø):DEFUSR=&HC66Ø
400 GOSUB 64Ø:U=USR(9):ON STOP GOSUB 51Ø
:STOP ON:POKE &HFBBØ,1
410 'TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 U=USR(Ø):VPOKE &H1BØØ,2Ø8:CLS:FOR I=
Ø TO 3:POKE &HD4A6+I,VAL("&H"+MID$("11A9
86D5",I*2+1,2)):NEXT:U=USR(7)
430 A$="ØØ15ØØØØØØØØØØØØØØ59554ØØØØØØØØ
157F964ØØØ54ØØØØ1E75DD54Ø5654ØØØ157FDFE4
Ø7FE4ØØØ1E5D55D41575 5ØØØ157F95DØ1FFF9ØØØ
175D5DDØ1575554Ø197F9654Ø67E475Ø1DD5DDD4
177545 9Ø1D5F5D641FFD55DØ15155541D57975Ø
ØØØØØØØ1DØ57D4ØØØØØØØØØØØ15ØØ55ØØ"
440 FOR I=Ø TO 13:LOCATE Ø,23:PRINT:FOR
J=Ø TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,16*I+J+1,1)
):VPOKE &H1AEØ+J*2,A¥4:VPOKE &H1AE1+J*2,
A AND 3:NEXT J,I:LOCATE 8,23
450 PRINT "レーシング"";:LOCATE 13,Ø:PRINT "M
ODE" SPC(38) "GEKISO" SPC(27) "RACING" S
PC(37) "SELECT COURSE" SPC(8) "-COURSE"
SPC(39) "AND MODE !!" SPC(6) "LIMIT" SPC
(59) "TIME" SPC(28) "LAP-TIME"
460 T=T+1AND3:S=STICK(Ø)ORSTICK(1):T=T O
R(S=Ø):C=C+((S=5)-(S=1))*(T=Ø)+8AND7:VPO
KE6295,65+C:M=M+((S=3)-(S=7))*(T=Ø)+4AND
3:LOCATE6,Ø:PRINTMID$(" HARD NORMAL EASY
  TEST",M*6+1,6):N=NXOR1:IFSTRIG(N)THENP
LAY"T255L64V13O7CEG":GOSUB 53Ø ELSE 46Ø
470 'RACE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 LOCATE 7,8:IF USR(-T*(1+.2*M)*(M<3)-
999*(M=3)) THEN U=USR(3):PRINT" TIME  UP
 " ELSE U=USR(4):PRINT" GOAL !! "
490 FOR I=Ø TO 9999:NEXT:GOTO 42Ø
500 'BREAK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
510 STOP STOP:U=USR(8):STOP
520 'COURSE SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 RESTORE:FOR I=1 TO C+1:READ A$,X,Y,T
,P$:NEXT:FOR I=Ø TO 143:POKE &HCF22+16*(
I¥12)+(I MOD 12),ASC(MID$(A$,I+1,1))-65:
NEXT:LOCATE Ø,1Ø:PRINT CHR$(27)+"J"
540 A=&HD48Ø:POKE A,128:POKE A+1,8*X+3:P
OKE A+2,128:POKE A+3,8*Y+3:POKE A+4,48:P
OKE A+6,N:POKE A+55,4+(M=3)*3:FOR I=Ø TO
 16:POKE A+38+I,VAL("&H"+MID$(P$,I*2+1,2
)):NEXT:U=USR(2)+USR(7):RETURN
550 DATA JGGGGKAAAAAAHAAAAHAAAAAAAHAAAAHA
AAAAAHAAAAHAAAAAAAHAAAAHAAAAAAAMGGFDDDFGGG
KAAAAAIAAAAAHAAAAAHAAAAAHAAAAAHAAAAAHAAA
AAHAAAAAHAAAAAHAAAAAHAAAAAMGGEGGL,1Ø,13,
2ØØ,322C3A2C8968FE1EBA6A7545ØFØ175ØFØ5
560 DATA AAAAJGGKAAAAAAAAAHAAHAAAAAAAAAHAA
HAAAAAAAAHAAMKAAAJGGFDFKAMGGKHAABICMKAAA
HHAAAHAAHAAAHMFDDDDDDDDFLABNNINNINNCAAAA
AHAAHAAAAAAAAAHAAHAAAAAAAAAMEGLAAAA,7,13,2
5Ø,541474FE32C2FE1EBA6A819BØFØ175ØFØ6
570 DATA JGGGGGGGGKAAHAAAAAAAAAHAAHAJGGGG
KAHAAHAHAAAAHAHAAHAHAJFDDDDFKHAHAHBNINIC
HHAHAHAAHAHAHHAHAMGGLAHAHHAHAAAAAAHAHHAM
GGGGGGLAHHAAAAAAAAAAAHMGGGGGGEGGGL,9,13,3
8Ø,11115DAB5754FE1EBA6A32C2ØBØC75ØFØ2
580 DATA AAAAAAAAAJEKAAAAAAAAAAHAHAAAAAAA
JFDFLAAAAAAAHBICAAAAAJGFDFLAAAAAAHABICAA
AAAAAHAAHAAAAAAAJFDFGLAAAAAAHBICAAAAAAJFD
FLAAAAAAAHBICAAAAAAAAAMGLAAAAAAAAA,12,2,2
ØØ,981A61A1411111111121C1A1BAØFØ175ØEØF
590 DATA JGGKAAAAAAAAAHAAHAJGKAAAAHAAHAHA
HAAAAMGFDDDFLJGKAAABINICAHAHAAJFDDDDDDFL
AAHBININNICAAAMGLAHAAMGGKAAAJFDFKAAAHAAA
HBICHAAAHAAAMGLAHAAAHAAAAAAAMGEGL,11,13,
375,322C3A2C8968FE1EBA6A7545ØFØ175ØFØ5
600 DATA AAAAAJKAAAAAAAAJGFDDFGKAAAAHABII
CAHAAJFDFGLMGFDFKMFDFGKJGFDFLABICAHHABIC
AAAHAAHHAAHAAAAHAJLMKAHAAAAHAHAAHAHAAAAM
FDFGLAHAAAAABICAAAHAAAAAAAMGGEGLAA,9,13,4
3Ø,541474FE32C2FE1EBA6A819BØFØ175ØFØ6
610 DATA AAAJGGGGKAAAAAAMGKJGLAAAAAAAAHH
AAAAAJGGKAHHAJGGKHAAHAHHAHAAHHAAHAHHAHAA
HMGFDFLMFDFGLAABICAABICAAAAJLAJKAMKAAAJL
AAHHAAMKAJLAAAHHAAAMKMGGGGLMGEGGL,1Ø,13,
45Ø,11115DAB5754FE1EBA6A32C2ØBØC75ØFØ2
620 DATA JGKAJGGKAJGKHAHAHAAHAHAHMFDDDFK
MFDFLABINICHABICAJGLAMGLJFDFKHAJGKAAHBIC
HHAHAHAAMGLAHMFDFLJGKAJGLABICAHAHAHAAJFD
FKMFDDDFKHBICHABINICHMGLAMEGLAMGL,7,13,6
ØØ,981A61A1411111111121C1A1BAØFØ175ØEØF
630 'BGM DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 A$="O6R-A---g-G---f-F- dERdERdER<dEd
E-g-":A$=USR("@&HC1CE¥Ø"+A$+A$+":"):A$=U
SR(">gARgARC-gARgARd- gARgARD-gARgARd- E
EE-R-<G->EEE-R-A- EEE-R-d-E<EFfGgAB A---
---->R-dERdER <g------->R-dERdER C------
-R-FGRFGR E--<E-->E-RDDD<BBGG]Ø¥1:")
650 A$="O5R-E---E-E---E-<B- B-RB-RB-R<B-
-B---":A$=USR(A$+A$+":"):A$=USR(">>C----
---c------- D-------d------- <ggg-R-E-gg
g-R-E- BBB-R-A-gDcC<BaAg >E-------R-AR-A
R- E-------R-B-RB-R F-------R->C-RC-R <B
--E--B-RBBBGGDD]1:"):A$="A>CE<EA>CC-<"
660 B$="gB>E<EgBB-":A$=USR("¥2O2"+A$+A$+
B$+B$+A$+A$+B$+B$):A$=USR("A>CE<EA>CE<EA
>DF<DA>DF<DA>FA<DA>FA<DA>FA<dA>FA<d>EEE-
>E<BgEEEE->EC<AEggg-R-fG<A>DcC<BaAgAR>CC
R<AEEAR>CCR<AEEgRBBRGEEGRBBRGEEFRAARFFFF
RAARFA>C<gRBBRgggRDDDDD<BB]2:")
```

音楽『魔界村』より©カプコン

次ページへ続く

```
670 A$=USR("¥303G>CdCdGdG>C<G>Cd<CdGdG>C
<G>CdCdG GGG---g-A-g-G-f-G-R<GG---------
--]0¥403R--G>CdCdGdG>C<<G>CdCdGdG>C<G>CE
 ddd---d-d-d-d-d-D-R<GG------------]1¥503
R-----G>CdCdGdG>C<dG>C<CdGdG>C<<CCC---c-
d-E-F-f-G-R<GG------------]2:")
680 A$=USR("¥906FGAB>CDE<GAB>CD----A---D
----->D------------.¥1005DEFGAFGEFGAB>---
-D---F----->F------------.¥1106D-<A-FGA-G
-F-----F---A----->A------------.")
690 A$=USR("¥604GGG---G->c--c--c-- F----
------------.¥704FFF---F- G--G--G-->C----
------------.¥804DDDD---D-F--F--F-- A----
------------."):RETURN
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、いったんテープかディスクにセーブしてからRUNするようにしてください。

なお、このプログラムを実行したのち、プログラムをCTRL＋STOPで停止したときには、必ずF1キーを押してください。F1キーを押さずに、あらためてRUNを実行するとプログラムが暴走する可能性があります。

また、このプログラムを実行したのち、ほかのプログラムで遊ぶ場合は、リセットをするか、MSXの電源を切ってからにしてください。

変数の意味

A、A$……汎用
B$……BGMデータ設定用
C……コース
I、J……ループ用
M……モード
N……キーボード、ジョイスティック判別用
P$……カラーパレットデータ読みこみ用
S……スティック入力
T……コース、モード選択のタイミング用
U……USR関数呼び出し用
X、Y……コースデータ読みこみ用

プログラム解説

10〜290　マシン語データ(行360のマシン語で&HC660以降に書きこまれる)
300〜350　キャラクタパターンデータ
360　行10〜290のマシン語書きこみ用マシン語データ
370　REM文
380　初期設定
390　USR関数の定義、呼び出し(行360のマシン語プログラムの実行)
400　USR関数呼び出し(BGM演奏)
410　REM文
420　BGM停止
430　タイトルデータ
440〜450　タイトル表示
460　コース、モード選択
470　REM文
480　ゲームスタート処理
490　ゲーム終了
500　REM文
510　割りこみ解除ルーチン(BGM割りこみ解除)
520　REM文
530　コースデータ読みこみ
540　コースごとの初期設定
550〜620　コースデータ(行530で読みこみ)
630　REM文
640〜690　BGMデータ設定

マシン語解説

&HC660〜&HC8FF
BGM演奏(USR(n))
　n＝0……BGMを止める
　n＝1〜4……BGM演奏
　n＝7……擬似パレットの色をVDPへ転送する
　n＝8……フック初期化、演奏を止める
　n＝9……割りこみ、VDPの初期化
&HC660〜&HC664
引数によってジャンプする
&HC665〜&HC780
BGMデータを展開
&HC781〜&HC7C0
BGMデータなどのアドレス
&HC7C1〜&HC820
BGMの演奏
&HC821〜&HC8FF
割りこみ処理
&HC900〜&HCA28
初期設定
&HCA29〜&HCC67
メインルーチン
　&HCA29〜&HCADE
　走行処理(スティック、トリガー入力など)
　&HCADF〜&HCBA1
　当たり判定と高架の下に自機がかくれたときの判定
　&HCBA2〜&HCC3E
　壁との衝突処理
　&HCC3F〜&HCC67
　ゴールライン通過処理
&HCC68〜&HCC93
多色刷り処理ルーチン
&HCC94〜&HCCFB
時間計算、表示ルーチン
&HCCFC〜&HCD36
スピードメーター表示ルーチン
&HCD37〜&HCE2B
各種計算処理ルーチン群
&HCE2C〜&HCEA5
レーダー表示ルーチン
&HCEA6〜&HCEFB
各種計算処理ルーチン群

ワークエリア

&HD480〜&HD483
コース上の自機の座標
&HD484
自機のコースに対する向き
&HD486
キーボード、ジョイスティック判別用フラグ
&HD4A6〜&HD4B6
擬似パレット
&HD4B7
周回数

プログラマからひとこと

グラフィックに魅せられて

『アサルト』を見たとき酔っちまいそうなぐりぐり回転するグラフィックに魅せられて家に帰ってさっそく作ってみた。試行錯誤をくりかえし、なんとか遊べるものができました。
●BY 米屋のチャチャチャ

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

```
 10> 79   20>140   30>172   40>117 | 370>  2  380>194  390>115  400>156
 50>159   60>  0   70>  2   80>106 | 410> 85  420>216  430>175  440>181
 90> 86  100> 45  110>225  120>111 | 450> 46  460> 65  470>156  480> 97
130> 25  140>252  150> 75  160>178 | 490>113  500>156  510>235  520>109
170> 15  180> 36  190>113  200>123 | 530>251  540>242  550>175  560>151
210>  7  220>138  230> 32  240>184 | 570>207  580>249  590> 15  600>154
250>192  260>176  270>218  280> 52 | 610>203  620>140  630>151  640>115
290>180  300>251  310> 92  320>241 | 650>223  660>158  670>212  680> 38
330> 47  340> 88  350>102  360>154 | 690> 84
```

こんにちは、小泉今日子です。論理演算の、ビットマスクは、早く使えば、早くききます。

ビットマスク

ロジカルミステリーツアー第2回目の主役は、「AND」。この論理演算子は、IF文などのなかでけっこうお目にかかるけれど、もう1つビットマスクという小技を持っている。

これがちょっとおもしろい。

2進数にかけるマスク

ビットは、情報量を表す単位として用いられることも多いが、もともと2進数そのものや2進数の桁を指すことばだ。

ビットマスクは、「2進数マスク」のことなのだが、べつに2進数がカゼひきさんになるわけではもちろんない。むしろ、マスクといわずフィルターといったほうがわかりやすいかもしれない。

いきなり実例から入ってみよう。たとえば、

1Ø11Ø11Ø……A

という2進数があったとする。これに対して次のようなマスクをかける。

ØØ1111ØØ……B

Bは8桁の2進数になっているが、これを8つの窓として見てみよう。そして、8つの窓のうち、「Ø」のところは閉じていて、「1」のところだけがあいていると考える。このBという窓を通して2進数Aを見ることを「マスクをかける」というのだ。すると、AにBでマスクをかけた結果は、

ØØ11Ø1ØØ……C

となる。つまり、Aのうち、Bで1になっている3桁目から6桁目だけが残るという仕組みだ。

A、B、Cを縦に続けて書くとわかりやすい。

この、AにBでマスクをかけてCを得るという仕組みを計算式の形にしたものが、

C=A　AND　B

で、「AND　B」の部分が、ビットマスクということになる。

キー入力を調べるビットマスク

BASICのプログラムでよく使われるビットマスクの代表的な実例をあげておこう。じつは「キースキャン」の回で登場したANDがそれだ。

MSXでもMSX2でもMSX2+でも、RAMの&HFBE5から始まる部分には、キーボードのどこが押されているかの情報がつねに記録されている。

たとえば、&HFBEBというアドレスは、なにもキーが押されていなければ2進数にして

11111111

という数値が入っているが、SHIFTキーが押されると、

1111111Ø

になる。CTRLキーなら、

111111Ø1

GRAPHキーなら、

11111Ø11

になる。つまり、押されたキーによって2進数の特定の桁(ビット)が0になるわけだ。そのほかの桁も同様にそれぞれ別のキーが対応している。

これを利用してキー入力を調べる場合、PEEK(&HFBEB)だけでは8桁ぜんぶを取り出すので調べにくい。そこでビットマスクを使う。たとえば、GRAPHキー(3桁目に対応)だけを調べたい場合は、

ØØØØØ1ØØ

というビットマスクをかければいい(論理演算は2進数16桁単位で行われるが、ここではわかりやすいように8桁で考える)。

このマスクは10進数にすると4なので、「PEEK(&HFBEB)AND4」という式で、GRAPHキーの状態だけが抜き出せるわけだ。この式の値が0なら押されていて、そうでない(この場合は4になる)なら押されていないことになる。同様に、SHIFTキー(1桁目に対応)なら「AND1」、CTRLキー(2桁目)なら「AND2」というマスクをかければばいい。

```
1Ø PRINT PEEK(&HFBEB)AND4
2Ø GOTO1Ø
```

というプログラムを打ちこんでみてGRAPHキーを押したりはなしたりしてみるとどういうことかがわかってくるだろう。

ファンダムライブラリー④ディスク版についての

おわびと訂正

ファンダムライブラリー④ディスク版(定価4,800円)に収録の『まものクエスト』にバグが出てしまいました。申しわけありません。ファンダムを打ちこめる人ならすぐに直せるので、直し方を説明します。

(1)MSXの電源を入れて、Okマークが出るまで待つ。

(2)ライブラリー④のディスクをプロテクトノッチ(隅の小窓)を閉めてMSXにセットする。

(3)LOAD"マモノ1.DSK"↵

(4)Okと出たらLIST15↵

(5)行15の最後のCLSをSCREEN1に訂正して↵

(6)SAVE"マモノ1.DSK"↵とし、Okと出たら、ディスクを抜いて、プロテクトノッチを開ける。これで完了です。また、自信のない人は、下記の住所まで送ってください。直して、送料共にご返送いたします。

〒105東京都港区新橋4-10-7

TIMソフトウエア部　まで

MSXサウンドフォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第3回

お父さんはどこへいったの。『家族の肖像』というテーマでプログラムを募集したら、お父さんがいないのだ。でてくるのはお母さんと兄弟、自分に犬。父をテーマにしたものは1通もないのだった。

規定部門：今月のお題「家族の肖像」

統計によれば、1世帯の平均人数は'60年に4.54人だったのだが、'88年には3.04人に減少している。いわゆる核家族化が進行しているのだが、最近では離婚率の上昇、キャリアカップルの別居、シングル生活者の増加などがさらに核家族を細分化し、核分裂家族という言葉を生み出している。これは若い人のあいだだけでなく、中高年の離婚、独居老人世帯など、高年齢化社会に伴った現象も広くみられる。

Mファンの読者の多くを占める中高生の諸君には「それがどーした」の世界なわけですが、まあこのような現代日本なわけですね。あたりまえのサザエさん的家庭は、幸福の象徴でもあるわけで、朝目が覚めそうで覚めずうつらうつらしていると、台所で音がする。

『朝はやくごはんを作るおかあさん』
福井・坂下佳嗣

```
10 SOUND7,7
20 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:SOUND6,0:SOUND0,100:SOUND8,1
5:FORI=0TO40:NEXT:SOUND6,245:
PLAY"L8S0M1C":FORI=-1TO0:I=PL
AY(1):NEXT:GOTO20
```

お母さんが朝ごはんの用意をしていて、包丁で野菜を切る音がトントントン、サクサクサク。福井県の坂下クン(M)の作品は、スペースキーを押すたびにサクサク音がでます。押しっぱなしにしていると包丁運びがスムーズ。今日の朝ごはんはなんでしょうか。弁当のおかずも気になるなあ。うーん、おなかがすいてきたぞ、起きることにしよう。

次の作品もお母さんネタである。長野県のY．E．C火野用心(MS)は『電動ミシン』を送ってきた。PSGでモーター音、MOTORコマンドで針がカタカタいう音、見事な複合技で、もはやネタがつきたと思われたMOTOR関連プログラムに新たな一石を投じている。ウーム、なかなかあなどれない。「裁縫する姿は日本の母親を象徴する姿です。そこで今回は電動ミシンの音を作ってみました」と本人のコメント。

しかし、女性の社会進出があたりまえになってからというもの、お母さんも家で家事に専念しているだけではありません。'88年のビッグな話題だった通称「アグネス論争」はアグネス・チャンvs.林真理子の子連れ出勤論争だったのだが、女も男も巻きこんでいかに「職場と家庭」を両立させるか、という国民的大論争になった。

『電動ミシン』
長野・Y.E.C.火野用心

```
10 SOUND0,255:SOUND1,231:SOUN
D8,11
20 MOTOR:FORI=0TO30:NEXT:GOTO
20
```

なにしろ昨年7月に刊行された資料集『「アグネス論争」を読む』(JICC出版)が10万部を超えたというのですから、反響の大きさが推し量られます。これって「朝まで討論」でとりあげないのかな。でも、あまり見たくない、という気もする。とりあえず、自分の立場・状況が明確になるという点ではリトマス試験紙的な論点ですが、大半の中高生諸君にはほとんどリアリティがないので、やっぱり「それがどーした」ってことになるのでしょね、きっと。

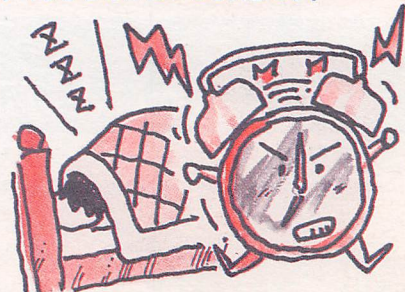
これに対し、福島県の薄井クン(MS)の取り上げた問題は諸君の生活にじつに近い。リアリティを鋭く突いている。問題は朝なかなか起きられない、ということだ。早く寝ればいいのだが、勉強もあるし(名目)、深夜放送はおもしろいし(実態)、そうはいかないのが人間というものだ。

プログラムを走らせると、いびきをかいて寝ている私。目覚ましのベルが鳴って、ああ起きなくちゃ、とやや意識する。ベルの止まった時計はコチコチと時を刻む。

『ねぼすけの朝』 福島・薄井和憲

```
10 PLAY"V13O3S8M300C2O2C2O3C2
O2C2O3C2","V15O8S8M400R1R1R3C
1C1O8B32"
20 PLAY"S9M100L64CR2CR2CR2CR2
CR2CR2CR2CR2"
30 PLAY"V13O3S8M300C2O2C2O3C2
O2C2O3C2O2C2O3C2O2C2"
```

やがて再び深く眠りこんでしまう。はっと気がつくともう遅い。やれやれ、今日もまた遅刻してしまうのだった……。

わかっちゃいるけどやめられない、朝「あと10分寝てから」、「あと5分くらい大丈夫」とぐずぐずするのはとっても快感です。

自由部門：ぴよぴよ柱にライフルがおいジョーイ

自由部門はあいかわらず快調だ。投稿数もぐっと増えてきていて、なにもいうことはございません。今回は一挙にまとめて7本のプログラムを掲載することにした。

では、まず兵庫の藪クン(M)の『ピーヨピヨ』からいってみよう。

『ピーヨピヨ』　兵庫・藪隆之

```
10 FOR J=1 TO 255
20 FOR I=255 TO 0 STEP -J
30 SOUND 0,I:SOUND 8,15
40 NEXT I:FOR I=0 TO 255 STEP
 J
50 SOUND 0,I:NEXTI,J
60 FOR J=255 TO 1 STEP -1
70 FOR I=255 TO 0 STEP -J
80 SOUND 0,I:NEXT I
90 FOR I=0 TO 255 STEP J
100 SOUND 0,I:NEXT I,J
110 GOTO 10
```

えー、SOUND 0(チャンネルAの周波数)の値をFOR〜NEXTループで読み変えているだけなのだが、いや、音がおもしろい。単なる音の上昇下降からゲームでよく耳にするUFO音まで、いろいろな音が連続して出てくる。この一部分に値を限定すれば、ゲームの効果音に使えます。

次は埼玉県の高倉クン(M)の『柱時計』。予想がつきますね、大きな柱時計が「ボーン、ボーン」と鳴るプログラム。歯車のコチコチという音も付いている。ループになっているので時計は鳴りっぱなしです。

『柱時計』　埼玉・高倉圭介

```
10 A$="S0M500":B$="S0M20000"
20 FOR I=0 TO 3:PLAY A$,A$,A$
:PLAY "O2C4R3","O3C4R3","O2G4
R3":NEXT
30 FOR I=0 TO 2:PLAY B$,B$,B$
:PLAY"O3C1","O2C1","O2A1":NEX
T
40 PLAY "R","R","R":GOTO 20
```

「ボーン」という音にも別にさしたる工夫はなく、O3のC、O2のC、O2のAを一緒に鳴らしているだけ。それでらしくきこえるのだから不思議ですね。

つぎは東京都の原田クン(M)の『RIFLE』(ライフル)。うんうん、よくできている。スペースキーを押すと(行20のI=−STRIG(Ø))、一瞬画面が黄色に変わり(行30のCOLOR10)、ライフルの射撃音がひびきわたる。画面の色が変わるのと、周囲からの反射音(エコー)が残るのが雰囲気を盛り上げている。音だけでなく、画面にちょっとした工夫があるのがうれしいところです。よしよし。

『RIFLE』
東京・原田明和

```
10 COLOR,1:SOUND 7,7:SOUND 6,
31
20 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):N
EXT:FOR I=195 TO 5 STEP -10:S
OUND 8,I:SOUND 9,I:SOUND 10,I
:NEXT
30 COLOR ,10:FOR I=11 TO 1 ST
EP -1:SOUND 8,I:SOUND 9,I-1:S
OUND 10,I:COLOR,1:FOR J=0 TO
56:NEXT J,I:SOUND 8,0:SOUND 9
,0:SOUND 10,0:GOTO 20
```

名作が2つ。作者は兵庫県のRomi(MS)です。まずは軽く『バイク』から。「車の音ですが、エンジンをふかしたりして、なかなかゴージャスです」というコメントがあるが、ゴージャスが泣かせる。行30のFOR〜NEXTループで音がずり上がる範囲をランダム関数で決めているのだが、同じ範囲にならないように行40でRの値に変化を与えている。ここがこのプログラムのミソだ。このIFの条件に、ランダム関数のかわりにキーボードやジョイスティックからの入力を使えば、アクションゲームタイプのプログラムの効果音に応用できる。

『バイク』
兵庫・Romi

```
10 R=255
20 R=RND(1)*R
30 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
D 1,2:FOR I=R TO 0 STEP -.5:S
OUND 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT
40 IF RND(1)>.7 THEN R=RND(1)
*120
50 GOTO 20
```

しかし、究極の名作は同じRomiクンのもう1作、『おいジョーイ』である。「サウンドフォーラム初の音声合成」というのはチョットオーバーにしても、たしかに「おいジョーイ」とロボットがしゃべっているようにきこえる。「こいつはナイスだ／」(カッコ内は作者のコメント)。

なぜこうなるのか。音を出すところでSOUNDØ, 255−I：SOUNDØ, Iと高音と低音がすばやく交差している。これがギリギリという音を生み出し、これが連続的に変化すると、行10が「おい」、行20が「ジョーイ」に聞こえるというわけ。行10と行20の違いは変化の範囲が「ジョーイ」のほうが大きいというだけなのだが、「おいジョーイ」と聞こえるのが人の耳の不思議さです。これをきっかけにおしゃべりシリーズがはやるといいな、と思う私です。

『おいジョーイ』
兵庫・Romi

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
D 1,0:FOR I=128 TO 255 STEP 5
:SOUND 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT
20 FOR I=0 TO 255 STEP 5:SOUN
D 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT:SOUN
D 8,0
```

埼玉のGAN−P☆をまた採用したので、称号がMSXになってしまった。MSX2+は近い。プログラムはモールス信号で通信しているところで、うむうむ、それらしい。これもランダム関数をじょうずに利用しているのがグッドです。

『応答せよ／』
埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND8
,15:SOUND6,31:IFRND(1)>.7THEN
SOUND7,28ELSESOUND7,35
20 GOTO10
```

今回最後の作品は、ちょっとお下劣(げれつ)ですが、たよくできているので思わず採用してしまった。走らせればだれもが身に覚えのあるあの音です。にてるんだ、これが。何発か連続して、最後に短く「プッ」というのがリアル。あ、実がでちゃったかなと、ちょっと心配になってしまう。

『……!?くさ〜い／』
広島・横見進也

```
10 SOUND8,15:FORA=0TO9:FORB=2
20-A*20TO90STEP-9:FORK=0TO10:
NEXT:SOUND0,B:SOUND0,1:NEXT:F
ORL=0TO100+RND(1)*400:NEXTL,A
```

作者の横見クン(M)は「大勢いるところでこっそりRUNしてもおもしろい」とイタズラの王様。『てんぷら』を参考にしたそうだが、趣(おもむき)は大きく違う。

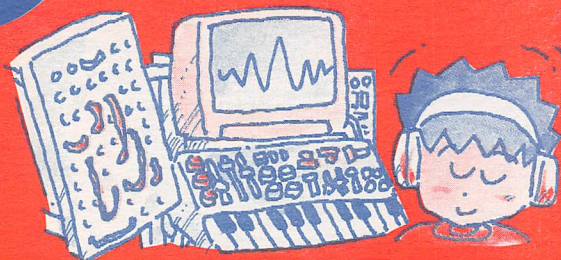
5月号のお題「平成」

多方面からすでに予想されたように、5月号のお題は「平成」である。時代はほんとうに変わってしまった。で、さして感想はないでしょうが、「こいつは平成」という音を募集します。べつにどこかで結びつけばどんな音でもいいのであって、高尚(こうしょう)でもお下劣でもかまわない。想像力とMSXで勝負してください。音声合成で"へーせー"としゃべらせる、平らに成る音を作る(なんのこっちゃ)、昭和天皇をなつかしむ、新宿御苑で憩いを練る、軽井沢でテニスをする、インスタントラーメンを食べる、イギリスに留学する、一般市民を「皆さん」と叫ぶ、お笑いを自粛する、自分が古くなってしまったように思う……。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

第3回 チャレンジシンセサイザー編

PLAY#ミュージック

FM音源の人気は高い。この連載も反響が大きくてちょっとびっくりしている。それでですね、今回の内容はMSX-MUSICのコマンドでまだ説明していないもの、とくに「VOICE COPY」を使った音作りについて解説します。

チューニングをあわせる「PITCH(ピッチ)」

FM音源のチューニング(音の高さの調節)はデジタルに正確なのだが、他の楽器と合奏する場合や、たんなる好みにあわせてチューニングを変えられる。FM音源のほうをキミのフォークギターに合わせてアルフィーすることもできるぞ。やり方は、
CALL PITCH (n)
として、nのところに基準になるラ(A)の音の高さを設定します。初期値は440(ヘルツ)で、ふつう音楽では440～443くらいが用いられるが、このコマンドの変化の範囲は410～459。LIST1ではベートーベンふうのサウンドでピッチをすこしずつ変化させている。

LIST1●チューニングをいじくるプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CALL BGM (0)
20 FOR N=410 TO 459 STEP 3 :CALL PITCH (
N)
30 PLAY #2,"@45R8L8GGGE-2.","@45O3R8L8GG
GE-2.","@45O2R8L8GGGE-2."
40 NEXT
```

移調する「TRANSPOSE(トランスポーズ)」

「TRANSPOSE」は、音の高さを大幅に変えて移調させる命令。使い方は、
CALL TRANSPOSE (n)
で、nは－12799～12799、セント(半音の1/100)単位なので、細かい設定もできるし、数字上では上下20オクターブ以上の範囲で音の高さを移すことができる。だが、もともと7オクターブ程度の範囲の音源なので、あまり大きく移調することはできない。せいぜい上下2オクターブ(－1200～1200)でないとエラーになったりします。

LIST2●和音を移調させながら鳴らすプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 FOR N=-6000 TO 12799STEP50:CALL TRANS
POSE (N)
30 PLAY #2,"C","E","G"
40 NEXT
```

音律を変える「TEMPER(テンペラメント)」

音律とはなんぞや。説明のまえに下のLIST3を打ちこんでRUN。あれれ、音の高さが狂ってるんじゃないの、と思うでしょ? じつは、ド、レ、ミといった音の高さは絶対的にこれが正しい、というのが1種類あるのではなくて、いろいろな決め方があるのだ。

私たちが聴き慣れているのは9番の完全平均律で、なんとなくこれが正しいという気がするが、これは西洋のいわゆるクラシックが発達してくるうちに、どの調で演奏してもいちばん音の不協和が気にならない、どちらかといえばどの音も均等に狂っている音律(音の高さの関係)なのだ。たとえば、キー(曲の中心になる音)がド(C)のときに、ドミソの和音がいちばんきれいに響くのは10番の純正律だが、この音律で別の音を基準にすると濁って汚く聴こえる。

LIST3●音律の変化を楽しむプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CALL BGM (0)
20 FOR N=21 TO 0 STEP -1:CALL TEMPER(N):
PRINT N;
30 PLAY #2,"@1L8CDECFGABO5L4CO4GFEC1","@
1L8EFGEABO5CDL4ECO4AGE1","@1L8GABGO5CDEF
L4GEDCO4G1"
40 NEXT
```

■音律一覧表

番号	音律	番号	音律
0	ピタゴラス	10	純正律 c メジャー (a マイナー)
1	ミーントーン	11	純正律 cis メジャー (b マイナー)
2	ヴェルクマイスター	12	純正律 d メジャー (h マイナー)
3	ヴェルクマイスター(修正)	13	純正律 es メジャー (c マイナー)
4	ヴェルクマイスター(別)	14	純正律 e メジャー (cis マイナー)
5	キルンベルガー	15	純正律 f メジャー (d マイナー)
6	キルンベルガー(修正)	16	純正律 fis メジャー (es マイナー)
7	ヴァロッティ・ヤング	17	純正律 g メジャー (e マイナー)
8	ラモー	18	純正律 gis メジャー (f マイナー)
9	完全平均律(初期値)	19	純正律 a メジャー (fis マイナー)
		20	純正律 b メジャー (g マイナー)
		21	純正律 h メジャー (gis マイナー)

音色作りプログラムについて

最後に残った「VOICE COPY」は、音色のデータを配列変数か、音色番号の63番にコピーするための命令。これを応用してLIST4の音作りプログラムを作ってみました。このプログラムを使って、実際に音を出しながらFM音源の秘密を探ることにしよう。

そこで、LIST4を打ちこんでRUNすると、情けない「ポー」という音がする。これがMSX-MUSICのいちばん単純な音。ここで行1170をLIST5のように変更してRUNすると、おや、音がちょっと変化して明るい音になった。これはなぜかというと……。

LIST4●音作りプログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,9)
20 DIM T%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
30 GOSUB 1000
40 CALL VOICE COPY (T%,@63)
50 PLAY #2,"t60@63V15O4CDEFGAB"
60 END
1000 'SET VOICE DATA
1010 READ D$:FOR I=0 TO 7:POKE FNT+I,ASC
(MID$(D$+"        ",I+1,1)):NEXT
1020 READ D:POKE FNT+8,D¥256:POKE FNT+9,
D MOD 256
1030 READ A,D:POKE FNT+17,63-A:POKE FNT+
10,(15-D)*2
1040 FOR I=0 TO 1
1050 A=0:FOR J=0 TO 3:READ D:A=A+D*2^(7-
J):NEXT:READ D:POKE FNT+16+I*8,A+15-D
1060 READ D:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D)*6
4:POKE FNT+17+I*8,A
1070 FOR J=0 TO 1:READ A,D:A=(15-A)*16+(
15-D):POKE FNT+18+J+I*8,A:NEXT
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 :
1110 '             TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "SAMPLE "
1130 '             TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '      TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA  3,7
1180 '      TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   0,  0,  0,  0
1200 '      MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,0
1220 '      AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  0,15, 0, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '      TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   0,  0,  0,  0
1270 '      MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,0
1290 '      AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  7,15, 0, 0
```

LIST5●モジュレータの出力を大きくする改造

```
1170 DATA 63,7
```

モジュレータとキャリア

まず最初に、MSX-MUSICのFM音源は、1つの音色を作るのに、音のもとになるオペレータ(発振器)を2つ使っている。この2つは役割が決まっていて、片方が音色に変化を与えるためのモジュレータ、もう1つが実際に音を出すキャリアだ(図1参照)。LIST5では、モジュレータの出力(TL)を3(最小は0)から63(最大)にしたので、音色が大きく変化したというわけです。

図1●モジュレータとキャリアの関係

音を出す「キャリア」を解剖する

では、キャリアをチェックしよう。まずはエンベロープ。エンベロープとは、図2のような音の時間的な変化のこと。パラメータが4つある。

アタックレイト(AT)……音の立ち上がりにかかる時間

ディケイレイト(DE)……フルボリュームからサステインレベルに落ちるまでの時間

サステインレベル(SU)……ディケイが目指す音量

リリースレイト(RE)……SUからの残り具合

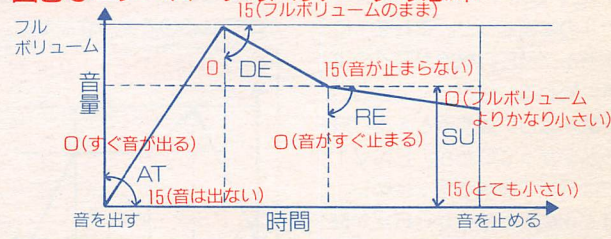
行1300をLIST6のように変えてみよう。音がゆっくり出てきて、フワッと小さくなる。ATの値を14～0に順番に変えてみると、音の立ち上がりがだんだん速くなる。つぎにATを12にもどし、DEを15～0に変えてみよう。12あたりで音が減衰しはじめ、5以下では音がプツッと途切れてしまう。この途切れ具合にはSUも関係している。

SUは、0でもフルボリュームより小さく、15にするととても小さくなる。REは、ENVが0のばあいは、SUから減衰していく音の残り具合で、15ではSUのままの音量をたもち、0ではSUからすぐにボリューム0になる。ENVが1のときのことはまたあとで。

LIST6●エンベロープで音色を変化させる改造

```
1300 DATA 12,10, 2, 0
```

図2●エンベロープのパラメータと音量の時間的変化

図3●エンベロープのパラメータの意味

■マルチプルについて

ではつぎ。マルチプル(MUL)というのはオペレータの周波数の基準。14がもとで、15はその半分、13は2倍、12は3倍、11は4倍……となる。LIST7のように行1170、1210のデータを書き変えて(キャリア側の変化がわかりやすいようにモジュレータの影響を小さくしておく)、行1280のMULの値を15から0まで順番に変えていくと、音の変化がよくわかる。周波数が整数倍になっていくので、オクターブが上がっていくのではないのがミソです。

余談ですが、「TEMPER」のところで出てきた純正律は、基準音とその整数倍の音(倍音)から音階を決めた音律で、基準音上の和音はいちばんきれいに響きます。

LIST7●マルチプルの値を変える改造

```
1170 DATA  0,7
1210 DATA  0,0
```

■キースケーリングについて

さて、LIST8のように行1260でキースケーリングレイト(KSR)をオンにし、行1280でキースケーリングレベル(KSL)を3にすると、音が短くなるのがわかります。キースケーリングは、音の高さに応じてエンベロープの音量の変化するスピードを速くする機能。一般に自然楽器は音を高くするとエンベロープの変化が速くなるために、この機能が付いている。エンベロープの変化スピードは、エンベロープの4つのパラメータの状態と、キースケーリングの設定がどうなっているのかによって決まるわけだ。

LIST8●キースケーリングを変える改造

```
1260 DATA   0,  0,  0,  1
1280 DATA 14,3
```

■トレモロとビブラート

人間は、音が微妙に揺れていると「ああ、気持ちいい」と感じる。ギターやバイオリンでは、音をきれいに揺らすのが重要なテクニックになっているし、歌うときにも、その気で聴いてみるとみな声を揺らしている。ストリングスやコーラスも、たんに同じ楽器の数を多くしているのではなく、1つ1つの楽器の音の高さや揺れ方がすこしずつ違うからこそ、つつみこむような気持ちよさが生まれるのだ。

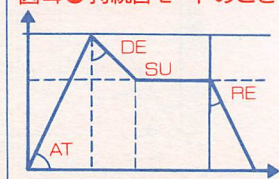
シンセサイザは、正確で揺れない音が出てくるので、わざと音を揺らす効果を出す機能が付いている。これがトレモロ(TRM)とビブラート(VIB)で、トレモロは音の大きさを微妙に揺らし、ビブラートは音の高さを揺らす。この2つはエンベロープなどと違い、行1260にオン/オフの切り換えがあるだけで、揺らすスピードはFM音源が勝手に決めている。聴感上の効果は音色によるが、ビブラートの効果のほうが強いようだ。

LIST9●トレモロとビブラートで音をゆらす改造

```
1260 DATA   1,  1,  0,  0
```

■エンベロープタイプについて

ところで、行1260にある「ENV」というパラメータは、いままで0のままだった。これを1にすると、REの機能が図4のように変わる。ENV 0のばあい、音量がSUに達するとすぐにREがかかっていたが、ENV 1ではSUのまま音量を持続し、音を止めたところからREが働いて音が減衰していく。REを15にするとSUのまま音が鳴りっぱなしだ。ただし、PLAY文ではつぎの音が出るところで音が途切れるので実用性はない。

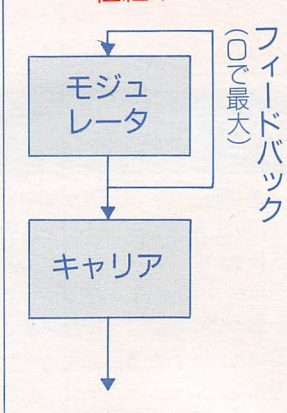
図4● 持続音モードのとき

音色のもと「モジュレータ」も解剖する

■トータルレベルとフィードバックのこと

モジュレータのパラメータはトータル・レベル(TL)とフィードバック(FB)以外はキャリアとまったく同じ。しかしモジュレータは音色に変化を与えるために用いられるので、同じパラメータでも音に与える効果はずいぶん違う。

トータルレベルは、モジュレータの信号をどのくらいキャリアに出力するかを決める。すでにLIST5で試したように、TLは63で最大、0で最小になる。

LIST4のTLを63にして、つぎのFBを0にしてみよう(LIST10)。音がさらにきつくなる。フィードバックはモジュレータの出力をふたたびモジュレータにもどす機能だ。結果としてキャリアから出てくる音はさらに複雑になるので、効果が最大になるようにエンベロープやKSLを設定するとノイズ(雑音)を作ることができる(LIST11)。ドラム系の音や効果音にはフィードバックがよく使用されます。

図4●フィードバックの仕組み

LIST10●フィードバックをかける改造

```
1170 DATA 63,0
```

LIST11●フィードバックをきつくしてノイズを作る

```
1190 DATA   0,  0,  0,  1
1210 DATA   3,3
```

■モジュレータのマルチプル

音色の性格を基本的に決定するのはモジュレータのマルチプルとキャリアのマルチプル(正確にいえばこのM/C比。たとえばLIST4なら1対1になる)。フィードバックやキースケーリングをもとにもどして、行1210のMULを14から0まで順番に変えてみよう。しだいに高音成分の多いキツイ感じの音色に変わっていくのがわかる。キャリアのMULは鳴る音の高さ自体を変えてしまうが、モジュレータのMULは音色の性格を決めるわけだ。

LIST12●モジュレータのマルチプルを変える改造

```
1170 DATA 63,7
1190 DATA   0,  0,  0,  0
1210 DATA 14,0
```

■モジュレータのエンベロープ

さて、いよいよこれが音作りのポイント。これはもう予想されるように、音色が時間的に変化していくわけだ。とりあえずLIST13のように、まずは行1230の値を変えてみると、音がブラス(金管楽器)にちかい感じになる。これを図解すると図5のようになる。すなわち、キャリア側は早めに音が出てそのままなのだが、モジュレータ側はゆっくり立ち上がり、フルボリュームになるとまたゆっくり下がっていくので、音色は「ポアー」という感じになるのだ。さらに

LIST13●モジュレータのエンベロープを変える改造

```
1230 DATA 10,12, 0, 0
```

LIST14のようにモジュレータ、キャリアともにすばやく立ち上がり早めに減衰する音にすると、弦をはじくような感じになる。

このモジュレータとキャリアのエンベロープの関係は微妙でなかなか難しいのだが、あとで出てくる音の実例でニュアンスをつかんでほしい。

図5●モジュレータのエンベロープとキャリアのエンベロープ

■モジュレータのトレモロとビブラート

さて、モジュレータのトレモロとビブラートの効果を考えてみよう。

トレモロはモジュレータの出力の大小を揺らすので、変調量が変わり、音色が変化する。ビブラートもモジュレータの周波数が上下するので音色が変化する。LIST4の行1170のTLを63にしてから、行1190のTRMを1にすると、音色が激しく変化する。TRMを0にしてVIBを1にすると、音色が変化するのだが、こちらは上品な感じ。ずいぶん効果が違うのだ(モジュレータのトータルレベルにもよるが)。

ここでキャリア側のTRM、VIBもON(1)にしてみよう。音色の変化はさらに激しくなる。基本的には、キャリアでVIBを使ったならモジュレータではTRMを、というように、同じものを両方で使わないほうが美しい。

LIST14●弦をはじくようにする改造

```
1230 DATA  5, 9, 0, 0
1300 DATA  5, 9, 0, 0
```

音色作りの実例集

ここからは、実例になる音色のリストを打ちこみ、どうしてそのような音になるのかを解説していくことにしよう。まずは基本的な3つの音から。

■エレクトリックピアノ

まず最初は、作りやすいエレピの音から。音作りプログラムの行1110から1300までのデータ部分をLIST15のように変更すると、うむ、それらしい。

LIST15●エレクトリックピアノの音

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "ELPIANO"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 45,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  0,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,1
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  5,14, 0, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   0,  0,  0,  0
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  0,11, 4, 0
```

まず大事なのはモジュレータとキャリアのエンベロープ設定で、ATは速め、DEはゆっくり減衰していくようにだいたい決めておく。つぎにモジュレータのTLとMULを調整して、エレピっぽい音になるようにする。TLは40あたり、MULは14、13、11あたりがお勧め。このへんは経験によるところで、なんとなくコツがあるのだが、要するに慣れです。

だいたいの形ができたら、キースケーリングやTL、エンベロープを微調整していって、納得がいくように重箱の隅をつつく。パラメータの数値を1つ上げたり下げたりするだけでけっこう音色のニュアンスが変わる。

■ハープシコード

ハープシコードは、フィードバックを大きめにかけ、エンベロープは早く立ち上がる。キースケーリングも利用して「ミーン」という感じを強調。ビブラートやトレモロはかけない。

LIST16●ハープシコードの音

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "HARPSIC"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 45,0
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   0,  0,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,2
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  8,14, 0, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   0,  0,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,1
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  7,12, 0, 0
```

■スネアドラム

スネアドラムはLIST11のノイズの応用。エンベロープを短めにすればすぐにスネアになる。リズム音のスネアはおとなしめなので、ビシッとした音が好きな人はこちらをどうぞ。

LIST17●スネアドラムの音

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "SNAREDR"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 63,0
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   0,  0,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA  1,3
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  0,12, 0, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   0,  0,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 15,3
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  8, 9, 0, 0
```

つぎのページは応用編。根気よく6音作ってみた。

フルートの音

フルートの音は、今回の音作りのサンプルのなかでも上出来のプログラム。息を吹きかけている感じと音のゆれ具合がポイントです。まず、モジュレータとキャリアのエンベロープを調整して、モジュレータは立ち上がりにすこし山を付け、キャリアはゆっくり音が出てくるようにする。TLとFBで息の感じを出す。ノイズになる手前がほどよい。音をゆらすためにキャリアはTRMもVIBもON、モジュレータのTRMもONにする。

UFOの音

FM音源を使った効果音のひとつとして、UFOというのを作ってみた。安易なネーミングですが、音はそれらしくヒョロヒョロ。音の高さによってずいぶん変化する。

モジュレータとキャリアのMULを見るとわかるように、いずれもたいへん高く、モジュレータの出力も最大で、音は変化しすぎてグシャグシャになっている。TRMもVIBもすべてON、キースケーリングも使った派手な音だ。

ハープの音

では、ぐっとソフトなハープの音に移る。弦を弾く感じで余韻は長く、音色はアタック以外の部分は柔らかい。ギターやハープの弦の音を作るときは、かならずモジュレータのMULをキャリアのMULから2を引いた値に設定する。アタック部分での音色変化を強調するにはモジュレータのエンベロープ設定が大切。AT、DEとともにSUの数値を大きくしてカーブをきつくする。音色の微調整はTLとKSLで細かく設定していく。

LIST18●フルートの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "FLUTE  "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 55,5
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  0,  0,  0
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,0
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 10,12, 4, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  0
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12,14, 0, 0
```

LIST19●UFOの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "UFO    "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 63,4
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA  1,2
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 12,14, 0, 14
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA  0,2
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 14,14, 5, 15
```

LIST20●ハープの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "HARP   "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA  8,0
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 13,2
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  7,14, 8, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 15,1
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  8,12, 3,12
```

ベルの音

FM音源は金属的な音を作るのが得意なので、ベルの音を作ってみた。モジュレータとキャリアのMULの設定で、モジュレータとキャリアの数値をかけはなれた値にすると、音色が金属的になっていき、ちかい値にすると自然な感じの音になる。モジュレータのキースケーリングは実質的にはTLを上げるような働きをするので、KSRをONにしてKSLを2にするとTLを最大にしなくてもよい。モジュレータのMULをいじってみよう。

SPバイオリンの音

バイオリンの音を作ろうとしたのだが、ハーモニカとの中間のような出来上がりになってしまった。SPはスペシャルというか、SP盤(大昔のレコード)というか……。バイオリンが何人も重なったストリングスならまだ可能なのだが、単体のバイオリンはなかなかシミュレートできない音のひとつだ。バイオリンの音色自体はハーモニカに似ていて、音の立ち上がり感やビブラートのかかり方がバイオリンの音という個性を形作っている。

オカリナの音

最後は心温まるオカリナの音。フルートの音色をより単純にするとよい。まず、小さな楽器なので、フルートよりもMULを小さくして音を高くする。エンベロープはフルートよりも速めで、モジュレータはカーブをゆっくりにする。音色はモジュレータのTLをすこし上げてやや明るめにする。

音色作りをいろいろためしたら、行1000以降を他の演奏プログラムにつなげてオリジナルの音色で演奏させたりするとおもしろい。

LIST21●ベルの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "BELL   "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 23,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 10,2
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  0,14, 0, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA  6,3
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  0,13, 8, 0
```

LIST22●SPバイオリンの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "SPVIOLN"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 43,0
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  0,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,1
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  9,15, 9, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA  9,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 11,15,12, 0
```

LIST23●オカリナの音のプログラム

```
1110 '          TONE NAME (7もじまで)
1120 DATA "OCARINA"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 43,0
1180 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 13,2
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  6, 6, 3, 0
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 13,1
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 11,15, 3,12
```

ソフト39本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは2月28日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

★1月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。(❶で⑦以外の人のみ答えてください。)
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨そのほか(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	マスター・オブ・モンスターズ……14	8	ザ・ゴルフ……121
2	アークス……20	9	三つ目がとおる……122
3	パックマニア……112	10	アメリカンサクセス……123
4	アンジェラス……114	11	ポッキー……124
5	牌の魔術師……116	12	ディスクステーション3号……125
6	ウルティマI……118	13	ディスクステーション春号……125
7	コナミゲームコレクションVol.3…120		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>ファミリースタジアム
3	<FAN SCOOP> 妖怪変紀行
4	<FAN SCOOP> ぎゅわんぶらあ自己中心派2
5	<FAN SCOOP> 魂斗羅
6	<FAN ATTACK> マスター・オブ・モンスターズ
7	<FAN ATTACK> アークス
8	ゲーム十字軍
9	FFB
10	<ファンダム> ゲームプログラム
11	<ファンダム>はじめてのファンダム
12	<ファンダム> ファンダムハウス
13	<ファンダム> MSXサウンドフォーラム
14	HOW TO FM音源
15	<FAN STRATEGY> スーパー大戦略
16	ゲーム百字軍
17	LINKS INFORMATION PAGE
18	<FAN RADAR> プリントショップII
19	<FAN NEWS> パックマニア
20	<FAN NEWS> アンジェラス
21	<FAN NEWS> 牌の魔術師
22	<FAN NEWS> ウルティマI
23	<FAN NEWS> コナミゲームコレクションVol.3
24	<FAN NEWS> ザ・ゴルフ
25	<FAN NEWS> 三つ目がとおる
26	<FAN NEWS> アメリカンサクセス
27	<FAN NEWS> ポッキー
28	DSfan
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	コナミの占いセンセーション	51	T&Eマガジンディスクスペシャル
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	コナミのゲームコレクションシリーズ	52	ディスクステーション各号
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	琥珀色の遺言	53	ドラゴンクエストII
4	アメリカンサクセス	29	ゴーファーの野望〜エピソードII〜	54	抜忍伝説
5	アルギースの翼	30	魂斗羅(コントラ)	55	信長の野望〈全国版〉
6	アレスタ	31	サイオブレード	56	ハイドライド3
7	アンジェラス	32	ザ・ゴルフ	57	牌の魔術師
8	イース	33	ザナドゥ	58	パックマニア
9	イースII	34	沙羅曼蛇	59	POWERFULまあじゃん2
10	ウィザードリィ	35	ザ・リターン・オブ・イシター	60	原宿アフタダーク
11	ウルティマI	36	三国志	61	パロディウス
12	エグザイル2	37	THEプロ野球激突ペナントレース	62	ファミリースタジアム
13	F-1スピリット	38	写真館III	63	ファンタジー
14	F-1スピリット3Dスペシャル	39	シャロム	64	ファンタジーII
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	雀豪①	65	プレイボールII
16	ガリウスの迷宮	41	死霊戦線	66	ぺんぎんくんwars 2
17	きまぐれオレンジロード	42	死霊戦線2	67	ポッキー
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派	43	真・魔王ゴルベリアス	68	マイト・アンド・マジック
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	44	新九玉伝	69	マスター・オブ・モンスターズ
20	孔雀王	45	スナッチャー	70	三つ目がとおる
21	グラディウス2	46	スーパー大戦略	71	めぞん一刻・完結篇
22	クリムゾン	47	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	72	メンバーシップゴルフ
23	グレイテストドライバー	48	センターコート	73	妖怪変紀行
24	激走ニャンクル	49	ソープランドストーリー	74	ラスト・ハルマゲドン
25	ケンペレンチェス	50	大戦略	75	レイドック2〜LAST ATTACK〜

お知らせ

おもしろい企画大募集!……突然だけど、日頃応援してくださっている読者のみなさんのところへ編集部とメーカーの人たちで行って直接会って話してみたいと思う。せっかくだから何かプレゼントをかかえて行こうと考えている。そこで、たんに抽選というのも芸がないので、何かイベントを企画して我々を呼んでほしいのだ。たとえば、「綱引き」「草野球」「ハイキング」など。これは行ってみなくては……と思うような企画を待っている。応募は、ハガキか封書で①住所②氏名③年令④連絡先の電話番号⑤企画内容とPRを書いて〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部 会いたい係」まで。こっちから行くのは3〜4月。しめ切りは2月28日必着。

（キリトリ線）

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

1920 SERIES

琥珀色の遺言

藤堂龍之介探偵日記

西洋骨牌連続殺人事件

大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起こる——。
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
〈1920シリーズ〉第一弾、MSX版ついに登場!

発売中

MSX 2 MSX 2+

- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

定価9,800円

探偵手帳

MSX2+

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、〈1920シリーズ特製絵はがきセット〉。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン一番外編一

全てのゲームを敵にまわしたドひんしゅくゲームの決定版。あなたは、この驚天動地の展開に、はたして、どこまでついてこられるか!?

地球滅亡の危機を知り、日本妖怪軍団は、新天地を求め、宇宙へと旅立った。しかし、彼らが降りたった星は、なんと西洋妖怪軍団に支配されていたのだった!! 西洋妖怪は、日本妖怪に対して数々の無理難題を申しつけた。果たして、日本妖怪に未来はあるのか？

一今、最高にハチャメチャで楽しい変紀行が始まったのである一

このゲームのシステムは、ほぼラスト・ハルマゲドンと同様のものですが、あらゆる点で、ユーザーの意見をもとにバージョン・アップされております。
どこがどう変わったかは…見てのお楽しみ!!

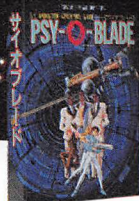
なお、このゲームには、いろいろな意味で毒気があります。以下に該当する方は、このゲームの御遊戯はご遠慮下さい。

①このゲームに対して、あくまでもラスト・ハルマゲドンの**ノリ**を期待している方
②冗談の**わからない**方、及び心にゆとりのない方
③遊び心を**理解できない**マニアの方
④**普通のゲーム**を遊ぶつもりでこのゲームを買入しようとしている方
⑤このゲームの原作者である飯島健男が**大っ嫌い**な方

最笑最怒の超不可思議
RPGついに登場!!
MOTO
●お求めは，お近くのパソコン・ショップで，通信販売ご希望の場合は，使用機種名を明記の上，現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel. 03-264-3039

近日発売予定!!

●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5" 2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5" 2HD・2枚組

各機種 ¥8,800

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

RIDE ON!

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース
世界最大の自動車スプリントレース
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート　様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ　(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増　緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノースやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド　内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

ジー・ディー
GREATEST DRIVER
© 1988 T&E SOFT

MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

絶賛発売中!!

PROPAGANDA

★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超B級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★2機のストーミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、♪FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★♪ MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX2+専用

レ・イ・ド・ッ・ク・2
LAYDOCK 2
LAST ATTACK
© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5"2DD・2枚組……¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 Mファン3月号

2月8日発売

Disc station ディスクステーション ＃3

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪

©ナムコ

ファミリースタジアム・ホームラン競争　MSX2＋専用

真・魔王ゴルベリアス

オリジナルタテスクロール

BGV・顔魔人マイケオ

顔がくるくる

ゴジラくん

レトロアクションパズル

2枚組 1,980円

めーみそコネ
COMPILE
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シ
Phone:082-263-6006

MSX2 MSX2

バックナンバー通販コーナー

ディスクステーション創刊準備号
ALESTE
© COMPILE
DS#0 980円

ディスクステーション創刊号
DS#1 1,980円

ディスクステーション第2号
囚われの姫リーフを救え
しゃべるよ
DS#2 1,980円

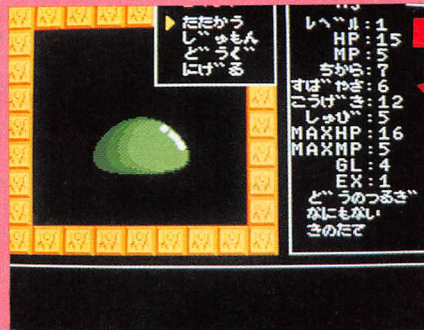
スペシャル

Disc station ディスクステーション 春号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪

読者投稿第1弾

1枚目　平安妖怪伝（アドベンチャー）

2枚目　ランダーの冒険（RPG）

3枚目　？　（福ぶくろ）

3月8日発売

3枚組 3980円だ

コネ
PILE
ヤンボール広交1005号
Fax:082-263-6049

MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円（速達なら400円）を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK　後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪　3枚組 7800円

真・魔王ゴルベリアス

今、通販をたのむとポスタープレゼント（3月末まで有効）

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム

本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近日発売!!

秘録 首斬り館

元禄八年江戸消滅を阻止せよ!

MSX2 3.5"2DD 定価¥8,800
PC-88SR・PC-98版開発中

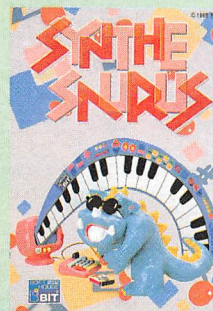
QUINPL クインプル

カエルになっちゃイヤ!!

美味しいゲームが新登場!!

- 超楽しいキャラクター達
- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- おかしの面、おもちゃの面などなど不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K
● 3.5"2DD(ディスク版)
MSX2+では自然画に対応
● 1メガROM

定価¥5,800 いま「クインプル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になれます。

絶賛発売中!!
シンセサウルス
定価¥6,800

FM音源用サウンドツール
MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
● 楽譜がカセットテープにもセーブできる
● 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
● 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

絶賛発売中!!
ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード
MSX2 MEGA ROM RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

MSX MSXマークはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

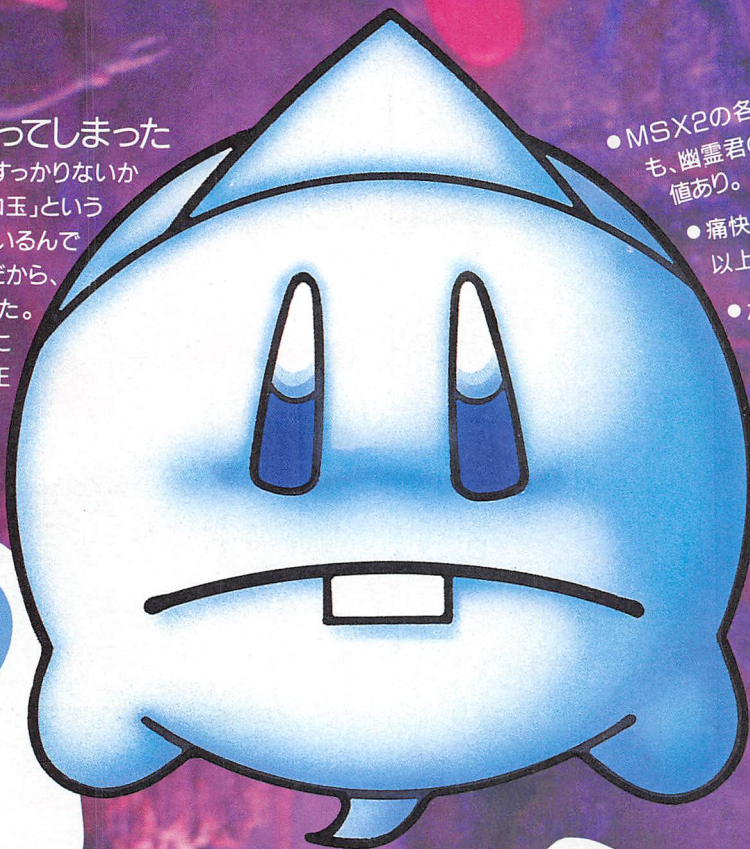
㈱BIT²スタッフ募集
● サウンドエフェクト(ミュージック含む)
● キャラクターデザイン ● プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

幽霊君

背すじがゾクッとするほど熱くなれます。

ある時突然「幽霊」になってしまった

「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょコ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けて下さい」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょコ玉」をお共に地獄へ……。

ゲーム史上初の特殊攻撃「バック・アタック」で敵キャラをブチのめせ!!

- MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。
- 痛快・愉快なキャラは次から次へと30以上も登場する。
- ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。
- MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!
- 全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、なななんと、**合計154画面。**
- ジョイスティック対応(2トリガー)

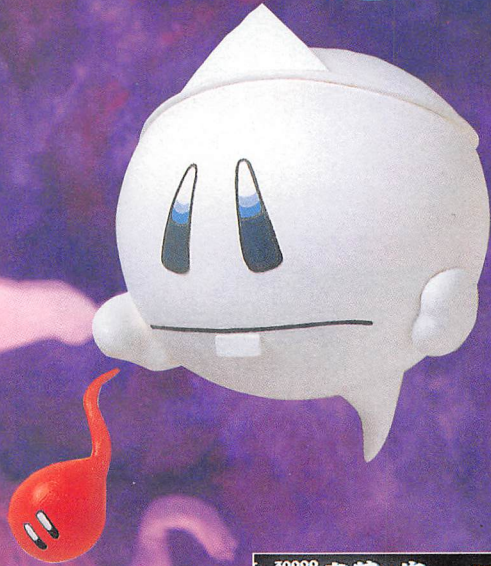
本年度最高のアクションゲームと

純粋にアクションを楽しみたい方へ。

奈落の穴

三途の川

地獄の入口

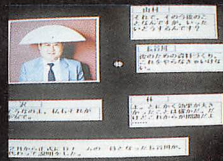
針山洞窟

MSX2（2M BIT ROM VRAM128K以上）

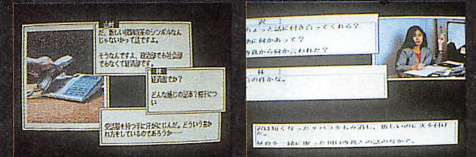
MSX2+

定価6,800円

近日発売予定

の呼び声高し!!

DOME

プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる――ノヴェルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたものなのだ。ドームは現代版"ノアの箱舟"といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為の施設・"ザ・ドーム"を建設しようという壮大なドラマなのだ。

対応機種：PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801
SHARP X-1全機種、FM-7、FM-77AV、X68000 MSX2
メディア：5"2D5枚、5".2DD4枚、5".2HD4枚、3.5"2D5枚、
3.5"2DD3-4枚
グラフィック：イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ：20万字程度（原稿用紙500～700枚）
定価：9,800円

ノヴェルウェア第一弾として
登場したドーム MSX2版
いよいよ発売!!

MSXはアスキーの商標です。

株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F
TEL. 03-635-7609

資料請求券
MSX・FAN
3月号

■好評発売中■
●MSX2 3.5″ディスク版……………¥7,800
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 Pana Amusement Cartridge S-RAM対応 ♪
MSX MUSIC対応FM音源

■バーコードナンバー■
●MSX ROM:4988608 825804、DISK:4988608 825446

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇
～さよなら、そして…～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■新発売■
●MSX2 3.5″ディスク版(MSX2+対応)
……………………………………¥7,800

MSX2 MSX2+ Pana Amusement Cartridge S-RAM対応 ♪
MSX MUSIC対応FM音源 ジョイスティック対応
■バーコードナンバー■:4988608 843440
●オレンジ★ロード・ステッカー
＆カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジ★ロード
～夏のミラージュ～

©まつもと泉/集英社・日本テレビ・東宝

MSX2+ユーザー必見!!
映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃がせない!

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

■新発売■
MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付 ……………………………¥8,800
■バーコードナンバー■:4988608 851803

シミュレーションゲーム
©1988 SYSTEMSOFT CORP

photo by Katsuhiko Tokunaga

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人)
●音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

NATSUME
―ナ・ツ・メ―

写楽保介の大冒険活劇也

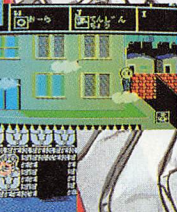
三つ目がとおる

©1988ナツメ/©1974手塚プロダクション

和登さんを早く救いだせ！そして、三つ目族の謎をとけ！

待ってました！アクションアドベンチャー！

バンソウコウの有無で、写楽のパワーは全くちがってくるゾッ！

▲やがて舞台は、神秘の園、イースター諸島へと………。

和登 千代子
写楽のことを誰よりも知っている良き理解者。

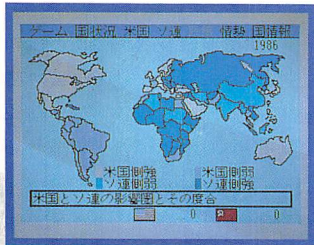
89年2月発売！予定価格¥7,800 MSX1 MSX2 カセット

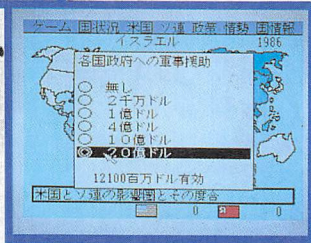
元気なスタッフ募集中！
●ゲームデザイナー
●プログラマー（アセンブラが使える人）
●音楽スタッフ
※担当、松本までTELにてご連絡下さい。

テレフォンサービス！
03-207-7500
0720-68-2308

※通信販売ご希望の方は商品名を記入の上、現金書留でお申し込み下さい。

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

虚構と現実の交錯点

情報の収集 あなたはまず、1986年現在の各国の状況すなわち米国とソ連の影響圏とその度合や反政府勢力の動向、また米ソそれぞれの外交関係、軍事援助の状況等を確認しておかねばならない。

政策の実行 世界情勢を充分頭にいれたら、あなたは米国と自由主義社会のために、世界各国への政策を決定する。

危機 非公式協議で両国とも譲らなかった場合、米ソ間に緊張状態が生じ、危機が発生する。危機には、外交的危機とデフコン4から1までの軍事的危機があり、賭けられる威信の数値は、危機が深刻化するに従って上昇する。

大統領日記

大統領執務室にて

1986年1月13日

この部屋のこの椅子につく日をどれ程夢見たことか。デスクの上は奇麗に整えられ、埃一つない。そして政策決定支援機器であるBOP。このほんの小さな機械が、全世界を動かしているのだ。私は今日、我が人生最大の喜びと共にその装置に灯を入れる。

1987年3月8日

フィリピンの反乱は内戦を巻き起こしそうな模様だ。その勢いも衰える様子が無い。保守政権打倒を狙っている反乱勢力は、ソビエトから資金援助を受けているらしい。

CIAから送られてくる情報が、刻々とBOPに表示される。いよいよ手を打たねばならないようだ。

11月30日

南アフリカには経済援助だけでなく兵員を派遣したほうがよさそうだ。このところの世界状況を見ている限り、ソビエトが抗議をしたとしてもどうせはったりに違いない。

12月3日

予想通り南アフリカに対する派兵にソビエトが抗議をしてきた。この程度のはったりに脅えるアメリカではないということを示してやらなければ……。

12月6日

強硬な態度に出れば勝てると言うものではないということを、ソビエトという国はいつになったら学ぶのか？

デフコン2になるまで抗議を繰り返したとしても、我が国がここから引けるはずがないではないか！
明日はこの抗議もつっ返してやらねば、たとえそれが世界の運命を……

ゲームマニュアル付属「大統領日記」より抜粋

BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

好評発売中

MSX2(VRAM128K)対応 3.5-2DD ※マウスがあればより快適に操作できます。

PC-9801シリーズ、Macintosh対応版好評発売中 定価：各12,800円

発売中 B.O.P.プレイヤーのための副読本 **バランス・オブ・パワー デザイナーノート**
クリス クロフォード著 多摩豊監訳 ビジネスアスキー刊 定価2,800円

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか？

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

3月号のPCエンジンファンは
一見いつもと同じに見えるけれど、
実は**大きくなる**

ATTACK SPECIAL

R-TYPE I・IIが

折り込みマップ攻略で長い各面のマップが完全につながったまま見られるのだから、大きくなることはいいことだ！ その他にも

⭘PCエンジンユーザーにとってはとっても気になる「R-TYPE」

コブラ

NEW

⭘CD-ROM²のアドベンチャーゲームだから、迫力のアニメーションと効果音が、衝撃的な作品

SCOOP

ダライアス

⭘3画面の業務用に感動していた「ダライアス」をスクープした

ATTACK

ワンダーモモ

⭘ワンダーモモがPCエンジンでは、どのように活躍するのか？ アタックしてみた!!

ダンジョンエクスプローラー
ウイニングショット
ソンソンII

連載もUL-TECH Wonder Land、COMING SOONなど

ますます目がはなせなくなってきたPCエンジン!!

3月号 330円 発売中！

MONTHLY PC Engine FAN ピーシーエンジンファン
●スクープ特報 ダライアス
●CD-ROMゲーム コブラ
●大攻略！ ソンソンII ワンダーモモ ウイニングショット ダンジョンエクスプローラー
●超新作先取り！ COMING SOON
●折り込みですべてを見せる！ R-TYPE I・II
1989 3 330YEN

徳間書店

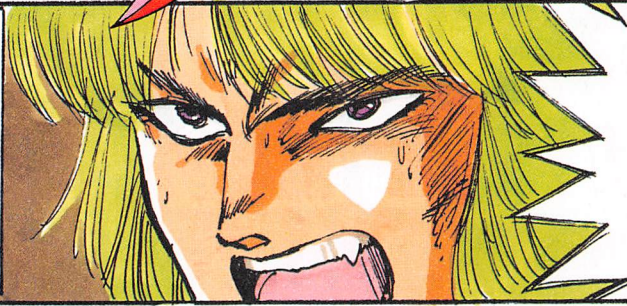
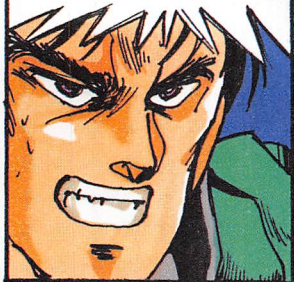
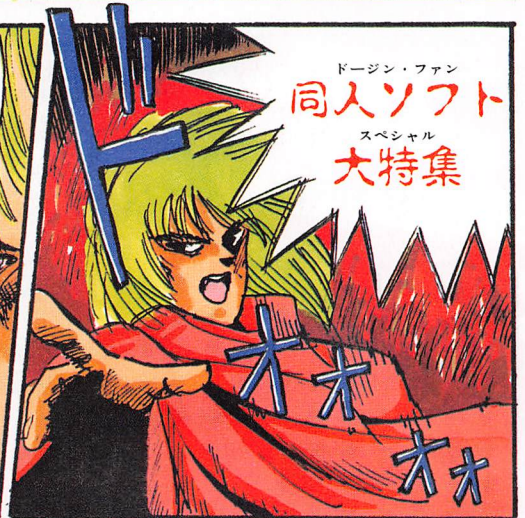
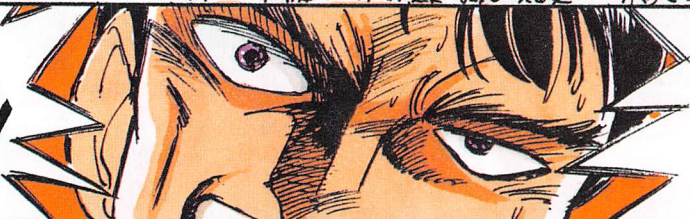
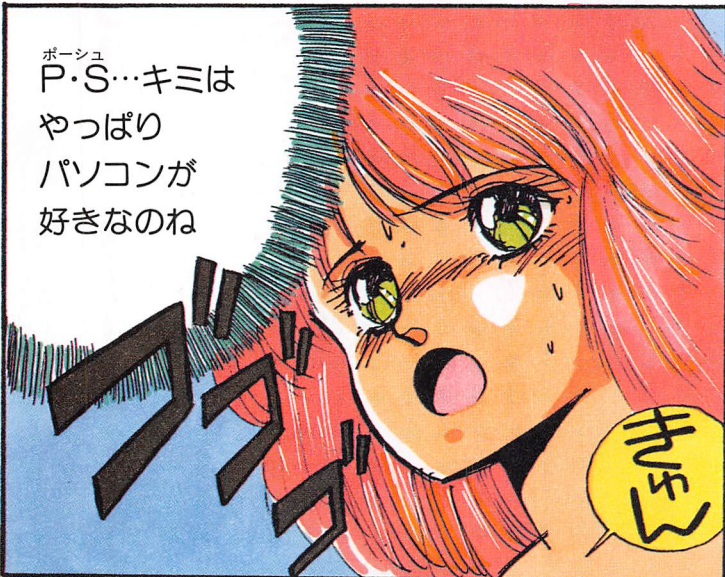
剣と魔法の
広告マンガ

テク～ド

テクノード

—電脳の破壊神—

佐藤 元
+テクノポリス編集部

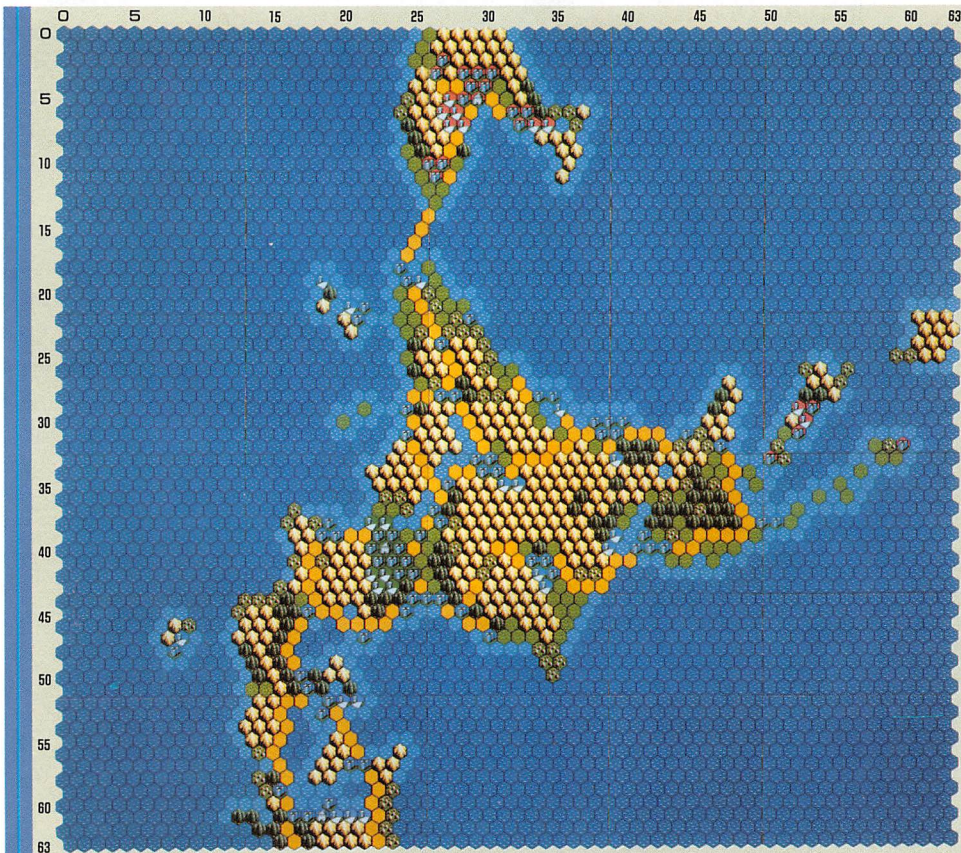
前号までのあらすじ
彼には古（いにしえ）の電脳使い
P・S（ポーシュ）の人格が
封じ込められて
いたのだ——

う・ん・ち・く
彼の得意と
するのは
美少女ソフト系
の呪文である

古（いにしえ）の契約（けいやく）を行使（こうし）するパソコンゲーム誌（し）

MAP No. 5 Red Bear(レッドベアー) 北海道にソ連軍が攻めて来た!

開戦前夜の情況	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中　立	46	12		
ブルー国	11	5	アメリカ1	不利
レッド国	19	9	ソビエト	ふつう
グリーン国	11	6	西ドイツ	ふつう

ソ連(レッド国)が樺太(カラフト)から北海道に攻めこんで来たという設定のようだが、青森のブルー国は、いったいなんなんだろう。グリーン国は2代目榎本武揚が五稜郭(ごりょうかく)に立てこもったとでもいうのだろうか? その混乱に乗じてソ連が攻めこんで来たというならなかなかリアリティがあるが、それにしては、首都が函館じゃなくて札幌なのは……。

ブルー国とレッド国は首都付近が天然の要害となっているため、守りやすいのが強みだが、中立都市はあまり取りやすくない。とくにブルー国は苦しいだろう。早めにグリーン国を攻略しないと勝機がない。航空部隊で北東に中立都市を取りに行くことも必要だ。かなりの苦戦を強いられるだろう。

レッド国もほぼブルー国と同様だが、グリーン国首都とのあいだに距離があり、初期都市数や確保できる中立都市にも余裕があるだけに、ブルー国よりはだいぶ戦いやすい。

グリーン国は、東に広がる中立都市を確保し、南北から攻め寄せてくる敵を迎え撃たなければならない。南北とも地上部隊の侵入を防ぐことができれば理想的だが、レッド国の侵入をはばむのは不可能だ。まずブルー国攻略に全力をあげ、ブルー国占領後にレッド国とまみえることを考えたい。地形効果を利用してすくない部隊でうまく守ることが大切だ。

MAP No. 9 Long River（ロング リバー） 大きな川と湿地帯での戦い

川が北東から南西にマップを横切っている。ブルー、イエロー両国との距離と中立都市の分布から、レッド国がかなり有利だといえる。

ブルー国とイエロー国を比較すると、初期都市数はブルー国が有利なので、ブルー国としてはレッド国が川を越えるまえにイエロー国を攻略したい。一方、初期都市数が多いということは発展性に乏しいということなので、レッド国との交戦に入る頃までに大勢が決していないようでは、レッド国に対抗するのは困難だろう。

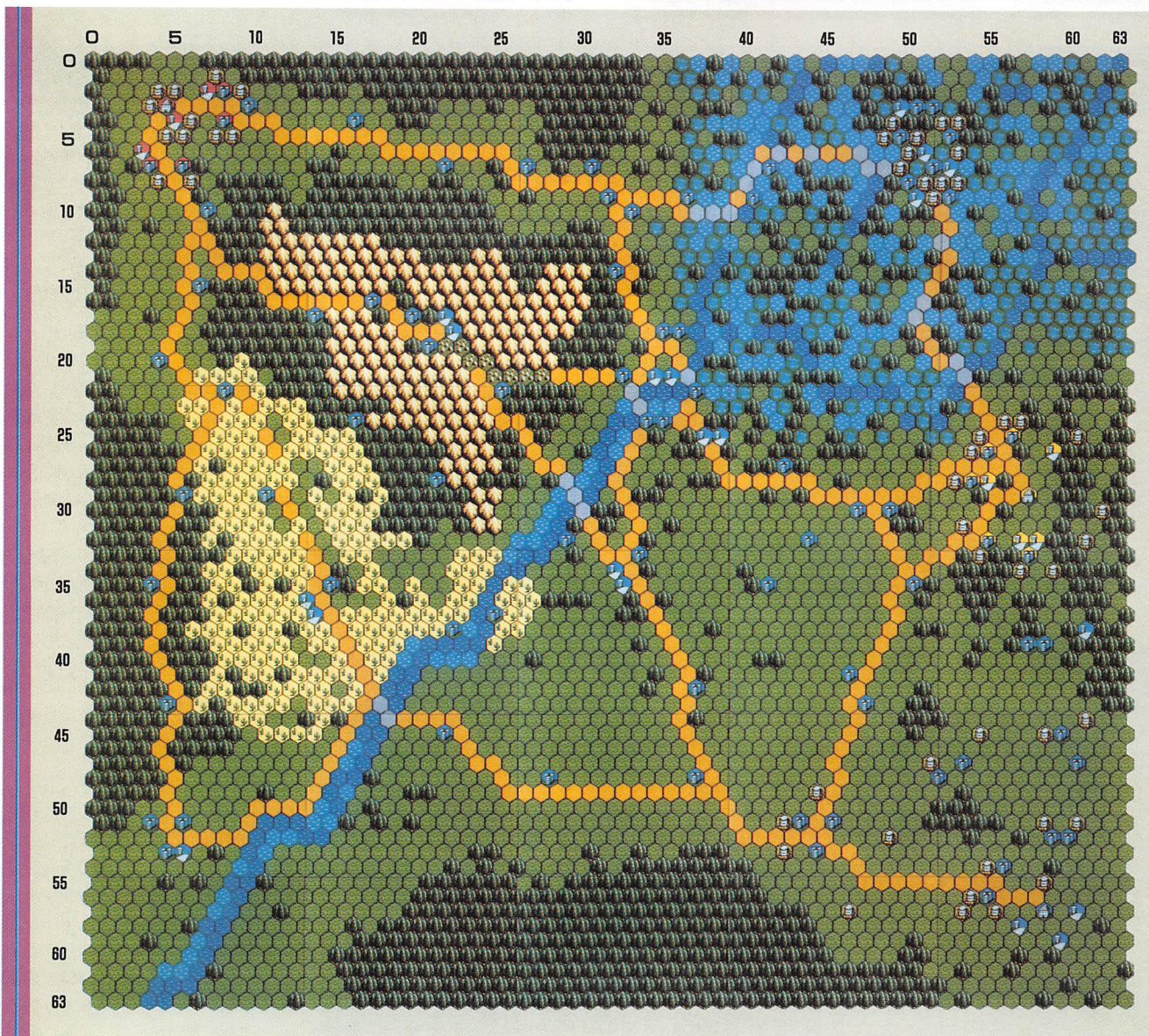
イエロー国を攻略できれば、熟練度（経験値）においてレッド国に勝っているはずだから、レッド国部隊を各個撃破していけば十分勝機がある。

イエロー国は初期都市数がすくないうえに、ブルー国より先にレッド国との交戦にはいるため、もっとも不利だ。ほとんどはさみ打ちにちかい状況になる。

やはり一刻も早くブルー国を占領しなければならないが、それほど早くブルー国を占領できる見こみは立たない。苦しい戦いを強いられることになる。

レッド国はもっとも有利といっても、他の2国に比べて首都から戦場までの距離が長くなるうえ、熟練度がブルー国軍に劣るため、油断は禁物だ。足の速い戦闘部隊を先行させすぎないように注意する必要がある。序盤は兵員と輸送部隊しか作らないくらいのつもりでいたほうがいいだろう。

開戦前夜の情況

	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中立	61	16		
ブルー国	12	3	アメリカ1	ふつう
レッド国	5	3	ソビエト	有利
イエロー国	6	4	ワルシャワ	不利

MAP No.13 トオオキ ミチノリ 集中砲火に苦しむイエロー国

中央にイエロー国、北東の隅にブルー国、東にレッド国、南西にグリーン国という配置で三方から攻撃を受けるイエロー国がとてもつらそうなマップだ。もっとも強大でひたすらイエロー国目指して進軍してくるグリーン国をまず攻略すべきか、距離的にもっとも近いレッド国攻略に全力をあげるべきかも迷う。

ブルー国・レッド国間がもっと近ければ、両国が戦っているあいだにグリーン国を攻略すべきだが、ブルー・レッド国間の戦闘がそれほど激しくなりそうにないだけに難しい。防御ポイントを考えると、レッド国に対しては首都間近まで迫ることになるため、レッド国攻略がもっとも手近なのだが、レッド国を落とすと、完全にはさみ打ちの状態になってしまうのがつらい。

どちらを先に攻略するにしても、北北西の一群の中立都市を確保することが絶対条件となるが、ここもブルー、グリーン両国からの攻撃を受けるだろう。

レッド国の戦略としては、まずイエロー国攻略に全力をあげるべきだ。ここを他国に制せられるようでは見通しは暗い。

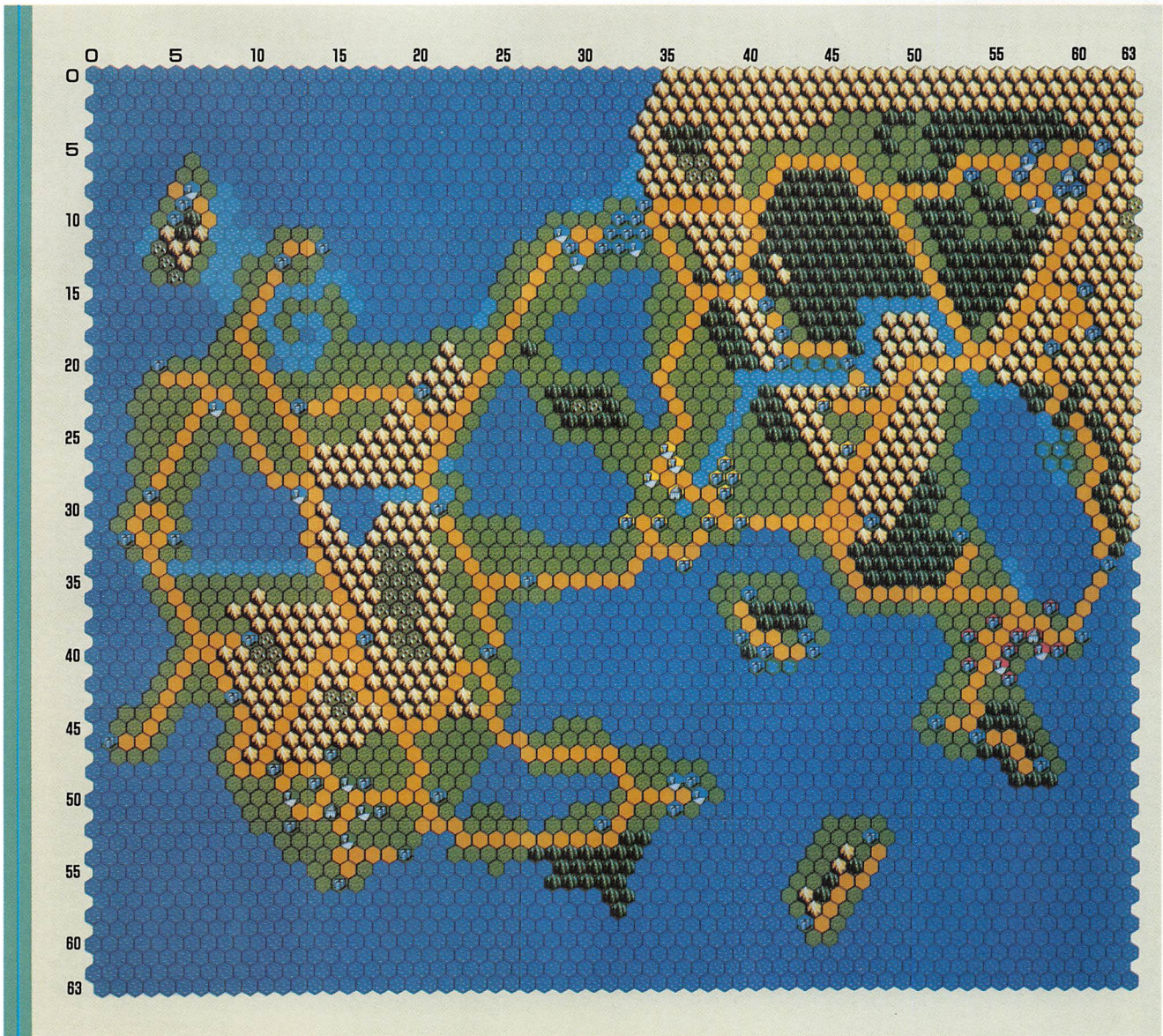
ブルー国も距離的にはイエロー国がもっとも近いが、乱戦が予想されるイエロー国方面は避けてレッド国を先に攻略するのもひとつの戦略だろう。

グリーン国はひたすらイエロー国を目指すこと以外なにも考える必要がない。

開戦前夜の情況

	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中立	48	9		
ブルー国	9	2	アメリカ1	ふつう
レッド国	9	2	ソビエト	ふつう
グリーン国	9	4	西ドイツ	有利
イエロー国	13	3	ワルシャワ	不利

MAP No. 15 Blitz of 4Lands（ブリッツ オブ フォー ランズ）

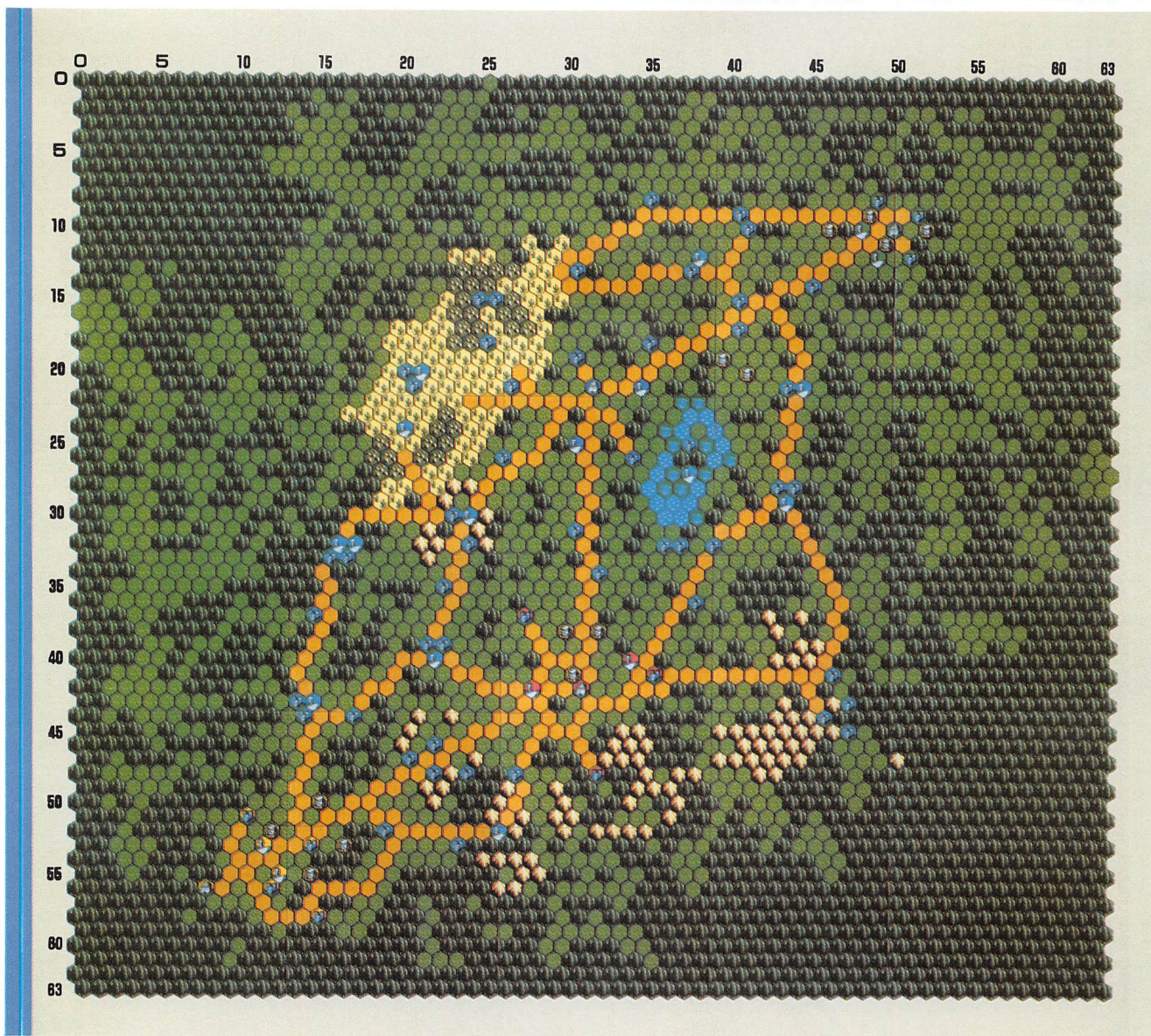
大いなる消耗戦となるか？

ブルー国、レッド国がグリーン国、イエロー国にはさまれた形になっているが3つどもえにはならないだろう。しかし、グリーン国、イエロー国が当面1つの国を相手にしていればいいのに対して、ブルー国、レッド国は腹背に攻撃を受ける。都市の分布はレッド国やブルー国に味方するが、全体的に都市数がかなり多く、都市数が多いほど相対的に中立都市分布の重要性は小さくなるから、やはり両面作戦を強いられる2国のほうがつらいかもしれない。

道路が発達していて平地が多く森や山が散在しているから比較的消耗戦になりやすい。都市があまり集中していないこともブルー、レッド両国にとって戦いづらい要因といっていい。

都市の分布はイエロー国にもっとも不利だが、総合的に見てブルー国やレッド国とどちらが不利かは微妙なところ。ややグリーン国が有利にも見えるが、たいした差ではない。

ブルー国やレッド国の戦い方としては、まず背後の敵を全滅させて敵を一方向に絞る（しぼ）ことが大切だが、両国間の距離がもっとも近いだけに、中央の戦いは熾烈（しれつ）を極めることが予想され、なかなか思うように運ばないだろう。森などの地形効果を最大限に利用することが大切だ。あるいは電撃戦を試みるのもおもしろいかもしれないが、失敗すると立ち直るのに時間がかかる。

開戦前夜の情況

	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中立	46	12		
ブルー国	5	2	アメリカ1	不利
レッド国	4	2	ソビエト	ふつう
グリーン国	4	2	西ドイツ	ふつう
イエロー国	5	2	ワルシャワ	不利

MAP No. 16 4Land Tactics（フォーランドタクティクス） 4か国の総力戦を満喫！

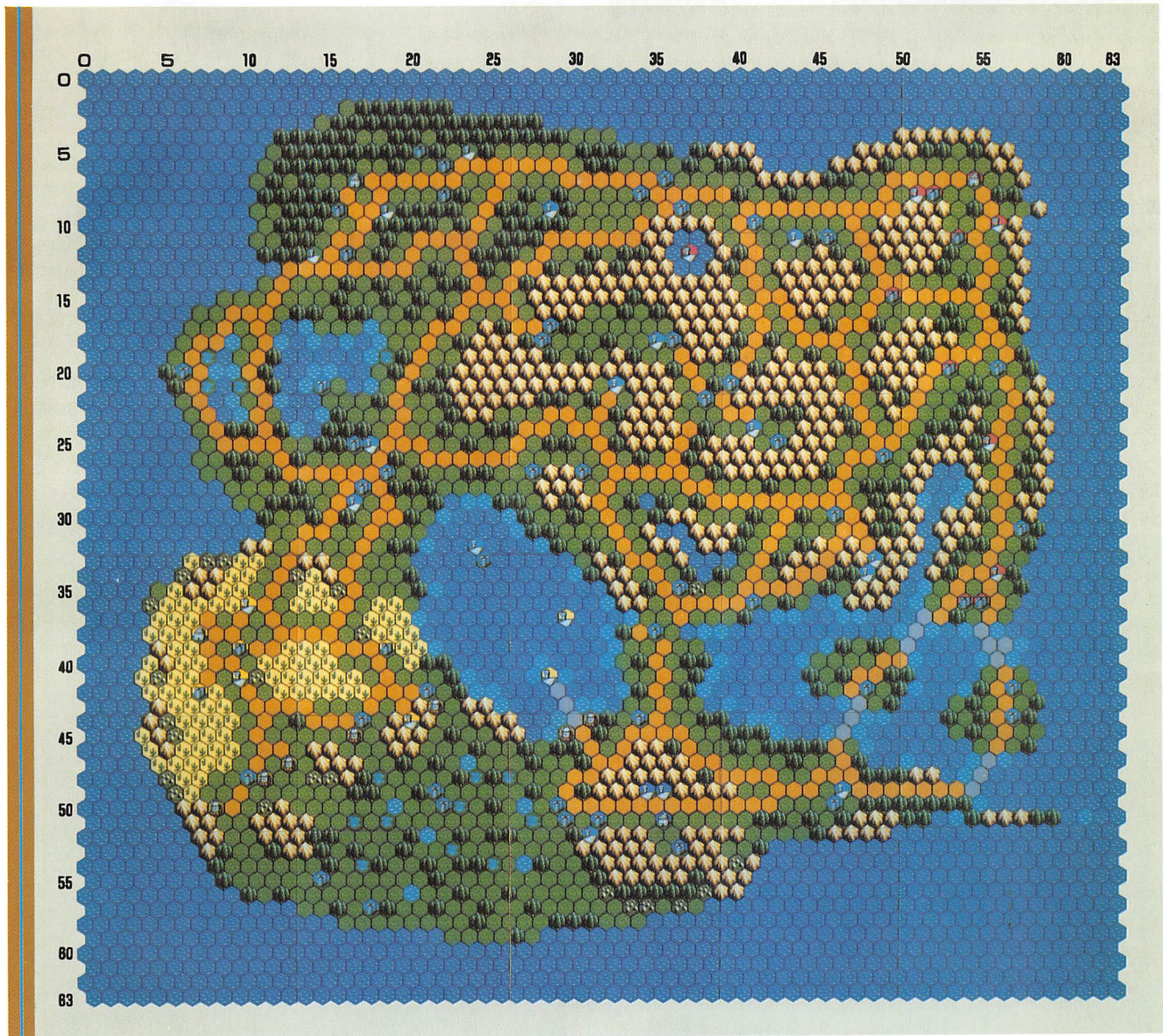
他国との距離からいっても中立都市の分布からいってもレッド国がもっとも有利で、ブルー、グリーン両国からほぼ等距離にあるイエロー国がもっとも不利。全体に都市数が多いので、対戦車車両から戦闘機まで動員した総力戦となる。大戦略の醍醐味が満喫できるマップだ。

ブルー国は初期都市数はすくないが、すぐ近くに中立都市が多いのでほとんど問題にならない。むしろ、当分のあいだイエロー国攻略に全力をあげることができるので、2番目に有利といっていい。

グリーン国は、もっとも強いレッド国の最大の目標となるため、中盤以降は結構つらいだろう。イエロー国を最初の目標にしていると、レッド国の攻撃を防ぎきれない可能性がある。したがって、イエロー国に対しては、防御ラインを定めて守りに徹し、まずレッド国攻略に全力を注ぐべきだ。

イエロー国は、こうした状況を踏まえてまずブルー国攻略を考えるべきだ。序盤はグリーン国からも激しい攻撃を受ける可能性が高いが、レッド国とグリーン国のあいだの戦闘が激しくなるまでなんとかすくない戦力で持ちこたえなければならない。場合によっては前線を下げることも考えるべきだろう。ターンが進めばグリーン国からの攻撃は弱くなるはずだから、それから盛り返せばいい。

開戦前夜の情況

	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中　立	41	12		
ブルー国	2	2	アメリカ1	ふつう
レッド国	7	5	ソビエト	有利
グリーン国	6	4	西ドイツ	不利
イエロー国	4	5	ワルシャワ	とくに不利

エルギーザの封印総決算！ 4月号まで頭を悩ます（？）8つのエディットステージ！

Game Invaders
ゲーム百字軍

スーパーかわいいピョンシーに踏まれ、メガきれいなロックロールに追いつめられ……。エルギーザ2が出るのなら、そんな内容にしてほしいと思いながら投稿ステージを入力する毎日であった。

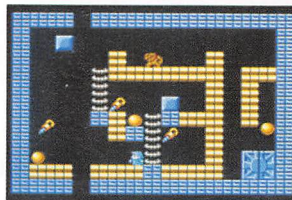
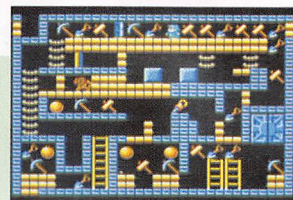
100以上の投稿ステージのなかから編集部が認めた優秀作を紹介する

■百字軍のモットーってなに？

おそらく、だれも覚えていないと思うが、ゲーム百字軍にはモットーがある。「個性と理性でゲームを遊ぶ」という、おおげさなものである。だが最近はエルギーザにすっかりはまってしまったせいで、「個性と理性でエルギーザを遊ぶ」といったモットーのほうがピッタリくる。このままではエルギーザ十字軍になってしまうのではないか…。

■エルギーザとは友達でいたい

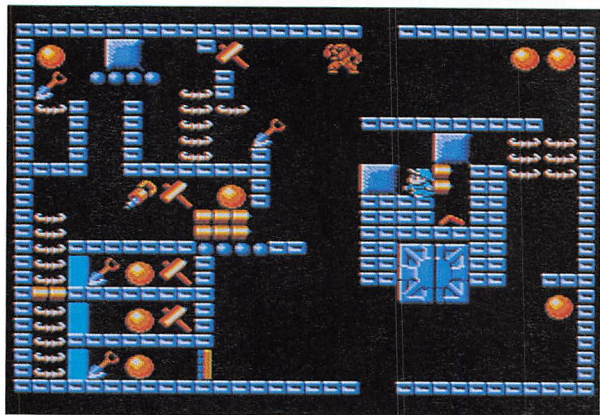
しまいにはエルギーザと深い関係になり、ほかのゲームを知らないままゴールインしてしまうのでは？　なんとなく不安になった担当者は、エルギーザとの関係を精算することを決意し、投稿ステージ特集となったのだ。現在までに百字軍に届いた投稿ステージ数は約130。徹夜で整理・審査をした結果、完成度の高いステージが8つ発掘された。

大きな別解があったエディットステージ

↑1月号に掲載した〜TANAKA〜

↑2月号に掲載した〜DEFIANCE〜

■解法を発見する楽しみがある

エルギーザの楽しみは、もちろん解法を見つけること。とくに複数の解法があるステージでは、各人が違う解法でクリアしていたりして、プレイヤーの個性が感じられる。今回紹介した投稿ステージのキミなりの解法を百字軍に送ってほしい。しめ切りは2月28日必着。もっともエレガントな解法の発見者には、すてきなサムシングをあげます。

STAGE 〜?〜
熊本県・甲斐裕二クン

まず左上にあるハンマーを取る必要があるのだが、そのためには……。ブーメランの活用もポイント。

←左上にいくには、高い踏み台が必要になるね

STAGE 〜MY HOME〜
広島県・菊池考典クン

8×8サイズのスプライトパターンをデザインしたステージ。入力のしやすさも考えてあるという。

←ビジュアル的にもよくできているステージだ

STAGE ～JOUGE～
東京都・斉藤あゆむクン

多くのウル技を使用するステージ。エルギーザをしゃぶりつくしていない人はパスしたほうがいい。

クリアには要ウル技なんて、十字軍好みかも

STAGE ～WARNING～
北海道・中村隆佳クン

解けなかったら謝礼金を送れ、と作者は要求している。ぜひ解いて、逆に謝礼金を請求してやろう。

ストーンと道具をどこに運ぶかを考えるべき

STAGE ～?～
愛媛県・川村貴史クン

Mマガ編集部へ、と投稿してきたおちゃめなヤツ。多くのストーンをどう利用するべきかを考えよう。

作者談「とにかくいろいろ試してください」

STAGE ～EDIT15～
長崎県・山内淳クン

アクションステージではいちばん楽しかった。左下のドリルを取るのに少し悩むくらいの難易度だ。

トプントプントプントプンなステージ

STAGE ～STONE～
兵庫県・高永寛義クン

左にならんだ3つのソウルストーンをどう取るかが問題。シンプルさには好感が持てる。別解あり。

編集部は別解を発見したがキミはどうだろう

STAGE ～BURROW～
東京都・安田礼寿クン

前号で安田礼奉クンと紹介してしまってごめんなさい。出口に向かうだけ、しかし超難解なステージ。

出口までたどり着いたときの満足感は大きい

求む！リクエスト

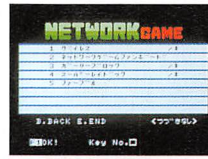
最近エルギーザと別れたばかりのボク、現在アイデア募集中です。より好みはしないけれど、個性と理性でゲームを遊ぶ方法がタイプかな。ゲームをしゃぶりつくすのが趣味なボクでよかったら、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」までお手紙を。MSXとモニタと灰皿とがならぶボクの部屋で、一心不乱にキーボードをたたいたり、黙々と画面撮影をしてみませんか。それでは4649！

NW(ネットワーク)・AVG『ファーブル』に迫る!

MSX専用だからできるグラフィック対応の通信。そしてそのメリットを最大限にいかしたのが通信上でのアドベンチャーゲームだ。今回はその第2弾『ファーブル』に迫る!

オンラインで遊べるAVG第2弾

ふつうのゲームはROMやディスクの中に入っているけど、通信上のものはネットワークのまん中にあるでかいコンピュータの中にある。それを電話回線を通して遠くの人が使う、というシステムになっている。

さて、今回の『ファーブル』は『竜宮帝国の逆襲』につづくオンラインAVG第2弾。アクセスして最初のメインメニューで10番のネットワークゲームを選べばOK。1月の半ば現在で約400名の人が挑戦。実際に最後まで行けた人はその半分ぐらいだそうだ。そこでゲームの紹介かたがた、電話代を気にして再挑戦せずにいる人にマップをプレゼントしつつ、所要時間約70分(1分10円で700円+電話代がプレイ料金)の『ファーブル』をご紹介しよう!

ネットワークゲームの入口はここ

ゲームの説明が最初に表示される

モンシロチョウがスズメバチにさらわれた

私たちの住む世界とは違う、別の世界でのできごと。やわらかな太陽の光がふりそそぐある日のこと、ルンルン気分のモンシロチョウさんに不吉な影が忍び寄る。突然、背後からするどい針でひと刺しされて、麻酔にかけられてしまう。そして森に連れさられてしまった。犯人は森に住むスズメバチの女王。それを見たバッタは主人公ファーブルと救助にむかうが……。

「私たちの住むこの世界があるように……」と物語が始まる

楽しげに蜜を集めるモンシロチョウさんに邪悪な影が……

「ひえっ」と小さな声をあげてスズメバチの針に刺されて

麻酔にかかってしまい、森に連れさられてしまう

それを見ていたバッタはファーブルとともに救出にむかった

コガネムシのムスコがたいへんの事件

森に急ぐ途中で、あわてているコガネムシにバッタリ。話を聞いてみると、むすこが急にいなくなってしまったという。気の優しいファーブルたちは、とりあえずむすこ探しを手伝う。すると、むすこはかわいそうなことにジョロウグモに捕まっていた。美人なわりに過激な彼女は包丁を持って襲いかかろうとする。コガネムシのむすこを助けようとしてファーブルが横からチャチャを入れているうちに、矛先(ほこさき)が彼にむいてしまった。近づいてくる彼女におもいっきりまずそうな顔をして先制攻撃。面喰い(めんく)の彼女にはこの攻撃がいちばんのようだ。だが、太陽は沈みかけ、空は少しずつ暗くなろうとしていた。急げ!

むすこが行方不明のコガネムシ

パスワードによるセーブもできるぞ

ゲームを途中でセーブするためのパスワード表示が3か所ある

むすこはジョロウグモに!

むすこをやめてファーブルへ

まずそうな顔をして先制攻撃

二枚目の素顔を隠して耐える

むすこを助けたお礼をもらう

●ご質問にお答えします/リンクスのファンダムをダウンロードするときに全体メニュー画面から近道する方法はありますか?(青森県の小山治さんからの質問)……リンクスの榎戸氏にうかがったところ、PPCと大文字で入力すればできるということです。また、ダウンロードは1回に1本ずつですが、まとめてすることはいまのところ無理だそうです。

アリ地獄と、スズメバチとの対決

急いでいるのに、ファーブルはアリ地獄に落っこちてしまう。しがみついている彼を見下ろして、ひょうきんアリが「アリ？」なんてダジャレをとばす始末。なんとかしてよ〜！

アリ地獄にうっかり足をつっこんで

命が危ないというのに、ふざけるな！

あるアイテムを使ってアリ地獄を脱出したのはいいけれど、どんどん太陽は沈んでいく。このままだと、巣に着くまえにまっ暗になってしまいそうだ。やがて、巣のある木の根元までやってきた。

木の枝にある巣の場所は、ファーブルにとっては絶壁だらけの山の上にあるようなもの

ファーブルにとって木は絶壁だらけの高い山だ。必死に登っていくのだが、とうとう夜になってしまう。小休止していると、突然兵隊バチが襲ってきた。だが、ハチは何もせずどっかへ行ってしまう。それにしてもこの不気味な静けさはいったいどういうことなのだろうか。巣に着いても依然静寂のままだ。

巣の中はまっ暗な迷路。どう進むか

まっ暗な巣の中をそろそろと進むファーブル。注意しないと迷ってしまう。こんなところで迷子になっては電話代がままならない。マッピングしないと命取りだ(困ったときは右のマップを参考にしてね)。

静けさの中に隠された事件の真相は意外な方向へ……。

スズメバチの女王が激しい攻撃をする。負けてはなるものか！

遊・アクセスガイド リンクス内のイベント情報

日付	イベント
2／14 21 28	●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜９時に同時スタートのラリー大会。５週勝ち抜ければ、グランドチャンピオンに認定されるぞ。そして、チャンピオンにはＯＦ（オリジナルフォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと）がもらえる。
2／14	●バレンタインスペシャル『オンライン相性占い』 血液型、星座、性別、その他さまざまな観点からキミにぴったりの恋人像をお答えする。そんな相手からチョコレートをもらえたら最高だね。恋人像のほかにも、ぴったりＢＢＳやぴったりゲームソフトも答えちゃうから、お楽しみに！
2／21	●1万人のジャンケン大会Part3 グー、チョキ、パーのいずれかのデータをメールで送って、全国の人を相手にジャンケンをする。単純だけど、なぜか熱くなるジャンケンは、好評につき第３回めだ。

画面に出るメッセージの頭の数文字書きこんで使うのがコツ

ちょっと古いハナシですが、11月のリンクスの「人気BBSベスト15」で、このめいおう星通信がベスト３に入りました。いつもメールをありがとう。今後も幅広い参加をお待ちしています。では、今回も初メールを紹介しましょう。

MFN N00203M ¥2,850 *****
FROM ID 6260590 ◆'89年01月
はじ゛めまして!! ◆ 02日11時
はじ゛まして!!B.B.て゛す。じ゛つは、ふとこのなかにさまよいこんて゛ホ゛ート゛をみてたら、しんじ゛さんか゛・・・とあったので゛さっそくきました。LINKSやりはじ゛めたのは、たしか10月くらいて゛したか゛そのころは、ケ゛ーらくて゛あは゛れてました。わたしはたいふうみたいなにんけ゛んなので゛、ちょっときてもすく゛にさってしまいます。とかいいつつそろそろと゛っかにおちつこうかなぁともおもっとります。わたしはほっかいと゛うにいるので゛ちいきBBSか゛1989年のメインになりそうて゛す。
<つつ゛きあり>
MSX・FAN

ゲーらく、とはゲーム専門のコーナーですよね。ここもよろしく！

MFN N00203M ¥2,670 *****
FROM ID 2259646 ◆'89年01月
はつメールた゛よーん ◆ 07日16時
こんにちは、はつとうじ゛ょうのNAMAて゛す。わたしじ゛つは小5なんて゛す。こうやってメールをうつのもたいへんた゛よね。それより、おとしだまを1万9千円ももらってしまった。て゛も、MSX2+へはまた゛また゛とおい。ホッ(ためいき)。MSXの、きのうか゛よくなるのはいいけと゛、ねか゛たかくなるのはちょっとね。ホッ(ためいき)。そういえは゛、Mファンのねた゛んもた゛んた゛んたかくなってきているて゛はないか!。もっとやすくしろ(Mマカ゛よりはマシ)。ねんこ゛うか゛「へいせい」になっちゃったね。
NAMAより
MSX・FAN

ためいきばかりついてるとクセになっちゃうぞ。元気をだしてね！

MFN N00203M ¥2,550 *****
FROM ID 6101497 ◆'89年01月
はじ゛めまして!! ◆ 09日00時
MSXFANのと゛くしゃのかた、はじ゛めまして
ほ゛くは KMX といいます。
なまえをみてわかるかたもいるとおもいますか゛、ほ゛くはハ゛イク、とくにオフロート゛しゃか゛た゛いすきなのて゛す。
こんなほ゛くにメールをくた゛さい。
とくに、もけいとか、おんか゛くのすきなひとならはなしか゛あうとおもいます。
もちろん、ほかのかたもた゛いかんけ゛い!!
て゛は、メールまってます。
MSX・FAN

バイクに乗るとすれば16才以上なのかな。いつもどこで乗ってるの。

MFN N00203M ¥1,950 *****
FROM ID 6298160 ◆'89年01月
みなさん はじ゛めまして! ◆ 09日12時
はじ゛めまして KOTAROといいます。じ゛つは、このメールか゛はじ゛めてのメールて゛す。
ところて゛「てんのうへいか」か゛なくなったのにはおと゛ろきました。ふゆやすみた゛ったので゛、おひるこ゛ろにおきたとき、いきなりしんて゛いたので゛ひ゛っくりしてしまいました。(ちなみにほ゛くは中か゛くせいて゛す)
LINKSにはいっているみなさん、せ゛ひほ゛くにメールをた゛してくた゛さいね。
By KOTARO
MSX・FAN

この話題は、この頃みんなにいろんな思いを抱かせたみたいね。

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（ＮＧＡ）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

FAN RADAR ファンレーダー

ソニー
☎03-448-3311
2月21日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+(要漢ROM)
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

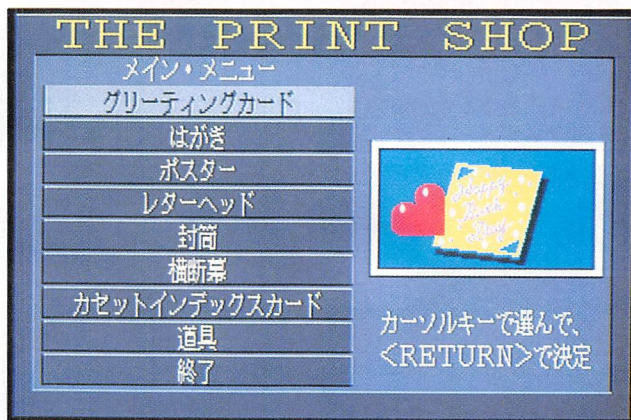
2月号でディスクにカードを作って遊んだら、今月はカードはカードでも紙に印刷して遊ぶことになった。カラープリンタと『プリントショップII』で出版社ごっこというわけ。

THE Print ShopII (プリント ショップ)
デスク・トップ・パブリシング
DTPソフトで遊ぶ

カラープリンタで作るカードの美しさ

■DTPソフトってなに?

ここのところ、ワープロ打ち出しの手紙やハガキ、告知の張り紙なんかよく見かける。そのほとんどは同じ大きさで同じ形の文字がてろてろと並んでいるだけで、手書きよりも字が読みやすいだけの、シャレっ気のかけらもない印刷物だったりする。デスク・トップ・パブリシング(机の上で出版する)ソフトというのは、手紙やハガキ、そしてバースディーカードなどをシャレっ気たっぷりに作るためのソフトなのだ。

というわけで、『プリントショップII』をたちあげてみよう。タイトル画面が出たあと、右のようなメイン・メニューが表示される。カーソルキーの上下を押すと、画面右側のグラフィックが、そのモードで作れるカードのイメージイラストに切り換わる。とりあえず、いちばん上にあるグリーティングカード(辞書で引くと、誕生祝いや病気見舞いなど、贈ることばを印刷したカードのことだそうだ)を選んで、なにかのカードを作ってみるとしよう。

メイン・メニュー

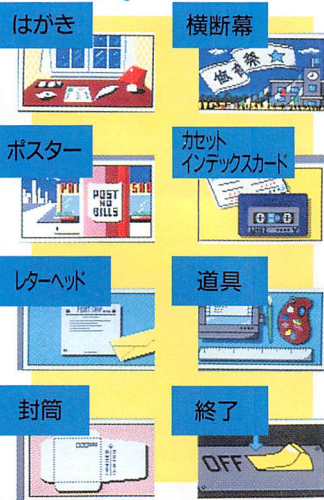
↑『プリントショップII』のメイン・メニュー。イラストがおもしろい

■バースディーカードを作る

グリーティングカードを選ぶと3つの選択肢が表示された。はじめて使うのだからデータを読みこむことはできないし、デザインに自信があるはずない。もちろん、という気分で用意されているデザインを使うことにしよう。

用意されているデザインの種類はバースディー、クリスマス、バレンタイン、記念日、感謝状、招待状、メモの7つ。無難なところでバースディーカードを作ることにした。

バースディーカードを選ぶと、だれにカードをあげるのか聞いてくるので、この記事を作っていたとき(1月中旬)にいちばん誕生日のちかかったFFBのバボあてにしてみようか。

最後にカードのイメージを画面に表示させてチェックしてから、FFBの39ページで紹介しているソニーのカラープリンタ(HBP−F1C)で印刷すると、1枚の紙に右ページの左上のように印刷された。ハッピーバースディーの文字が天地逆になっているのでヘンだと思うかもしれないが、これは、この紙を4つ折りにしたときに完成品になるように印刷しているからだ。「誕生日によせて」のところが表紙になって、開くとハッピーバースディーとなるわけだ。

カードを作る手順

↑用意されているデザインで

↑バースディーカードを作ろう

↑バボのつづりはこれが正統

↑どう印刷されるのかチェックできる

カラープリンタで印刷のバースディーカード

ここは表紙の裏になる。個人的なメッセージはここに直筆で書く。開くまで見えないというところにおくゆかしさを感じます

ここは裏表紙。いちばん下にクレジットを入れられるようになっている。それ以外は白いままにしておくのがふつうらしい

バレンタインのカード

暑中見舞い

ナイスボーイあてのバレンタインのカード。ハートのカットがいい感じですね

時期はずれの暑中見舞いも印刷してみた。ハガキ用のデザインはこれと年賀状の2つ

などなど、いろんなカードができる

文字12種＋絵がら126種＋線19種のおもしろさ

用意されているデザインで作るのはかんたんでいいけれど、同じパターンのカードばかりではあきてくる。そんなときは、自分でデザインすればいい。

デザインするときにも、いろいろと強い味方がいる。文字の種類は12もあるし(4倍角にしたり斜めに傾けたり、袋文字にしたりできる)、バースディーカードのケーキのような絵がらが126種類あり、カードのまわりを飾る線も19種類用意されているのだ。これらを、線の種類、使う絵がら、絵がらの置き方、文字の種類、本文と本文の置き方という順に選んでいけば、オリジナルのカードデザインができあがる。気に入ったら、デザインをディスクにセーブしておく。そうすれば、つぎからは用意されているデザインと同じ要領でオリジナルデザインのカードが作れるようになるぞ。

12種類の書体

Thames
RSVP
ALEXIA
NEWS
TECH
PARTY
Starlet
Deco
BLOCK
TYPEWRITER
Reporter
日本語

もともとアメリカのソフトだから、英字に強く漢字やかな文字に弱いわけだ

絵がらのいろいろ

絵がらの置き方もいろいろある

絵がらの大きさも指定できるのがうれしいね

このあといらない部分の絵がらをなくして完成

3月中旬発売予定

パクパクパクッが心にしみる
シンプルアクションゲーム

ナムコ
☎03-756-2311

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	6,800円

食べることがこんなに楽しいなんて

もう何年もまえに『パックマン』というゲームが流行った。黄色いまんまるのキャラクタが通路に落ちているつぶつぶ(エサ)をひとつひとつ食べていく、というゲームだ。敵もかわいいし、しかも敵の出現位置や面クリアのパターンがいろいろあってすごく熱中した。とくにアメリカでうけまくった。その人気がゆえに続編が登場。それがこの立体『パックマン』こと『パックマニア』だ。ゲームの単純さがなかなかシンプルで楽しい。

⇧まだ開発途中なので変わるけど、左がメイン、右の上からロゴ・ハイスコア・現在の得点など

エサをすべて食べてしまえば面クリア。面が進めば、敵がスピードアップしてさらにむずかしくなっていく。

ボクはジャンプができるようになった

前作では敵にはさまれたら一巻の終わりだったパックマンもジャンプの技を覚えてレベルがあがった。しかも、空中で方向を変えることだってできる。なんだかずるいような気もするけど、敵をよけるためにジャンプしたことによって、エサを食べ残してしまうことしきり。そのうえ、ジャンプ後の着地はおっとっと、とつまづきがち。だから連続ジャンプなんて技はむずかしい。ジャンプを使いすぎると疲れはててしまうので注意。

■ワン・ジャンプ

⇨はさみ撃ちをねらうインキーをジャンプしてかわす。1匹ジャンプは基本の技だ

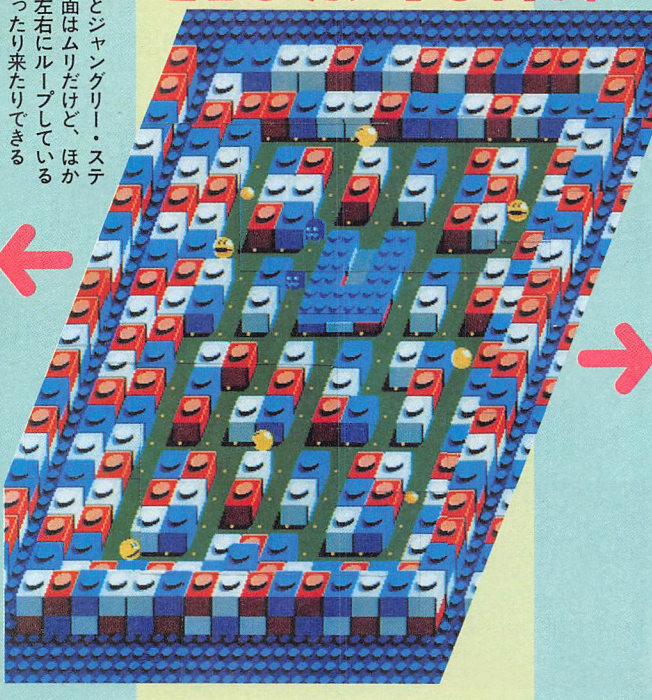
■ツー・ジャンプ

⇨どこどこといっしょにきた2匹を飛び越える。2匹分に固まってたら何匹でも可能

■かど・ジャンプ

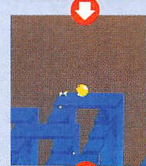
⇨曲がりかどと敵をジャンプ。カベは越えられないけどかどは平気。ちょっとした近道技

最初のワールド BLOCK TOWN ブロック・タウン

●この面とジャングリー・ステップスの面はムリだけど、ほかの2つは左右にループしているので、行ったり来たりできる

パワーエサで逆襲して得点アップ

前作のにもあったように面の隅のほうに大きめのエサが4つ落ちている。それがパワーエサで、食べると敵が青くなっていじけて急に弱くなってしまう。このときパックマンは敵にかみついて得点かせぎの逆襲ができるようになるのだ。

パワーアップのそのほかのものは、一定数のエサを食べると出現する高得点用のフルーツターゲットや、スペシャルアイテムがある。スペシャルアイテムには①敵がいじけてかみついたときの得点が高くなるダブルエサ②パックマンのスピードが速くなるスーパーエサ③かなり高い得点のノーマルターゲットの3種類がある。

それぞれの組み合わせで高得点をめざすのだ。

⇦黄色い大きめのエサがパワーエサだ。これを食べて強くなろう！

⇦パワーエサを食べた途端、敵が青くいじける。さっそくかみつくぞ！

⇦かみつかれた敵は目玉だけの姿になって逃げ出した。パックマン強し！

⇦一度かみつかれた敵は最初の出現位置に戻って復活する。しぶとい！

ボクを困らすうるさい敵を紹介します

パックマンの敵は全部で6種類7匹。コモンというやつが兄弟でいるから1匹増える勘定だ。6種類の敵は行動に特徴があって、つきまとうのやきまぐれなやつなどいろいろ。敵の性格をよんで行動することがいちばん大事だ。右にまとめておいたので研究してほしい。とくに赤いクライド(昔、日本でアカベエとよばれていた)はいちばんジャマ。パックマンより足が速いのでやられやすいのだ。兄弟のコモンはジャンプするから、これも困りものだ。

CLYDE クライド

追っかけモンスター／親分格。怒るとスピードアップする

PINKY ピンキー

待ちぶせモンスター／先まわりするいじわるなやつ

SUE スー

つきまといモンスター／色っぽい目つきに気を許すと大ケガのもと

INKY インキー

きまぐれモンスター／クライドと共同ではさみ撃ちをねらってくる

BLINKY ブリンキー

おとぼけモンスター／パックマンを追いかけるけどちょっとノロマ

COMMON コモン

ジャンピングモンスター／ジャンプする。灰色は兄。緑は弟

基本ワールドは4つ。ラウンドは23

左のページでマップになっている面と右に紹介している3面をあわせて、面は4種類。それが敵のスピードが速くなったりして、難易度をアップして繰り返し登場するという仕組みになっている(下の全体の構成という表を参照のこと)。面の基本構成であるマップは変わらない。

前作にあったワープはないけれど、右や左へ行くと一周してまたもとに戻ってくる面がある。パックマンズ・パークとサンドボックス・ランドだ。出会いがしらに敵にバッタリ、なんてね。

○全体の構成

面の名前	ワールド	ラウンド
ブロックタウン	1	1、2
	5	12、13、14
パックマンズパーク	2	3、4、5
	6	15、16、17
サンドボックスランド	3	6、7、8
	7	18、19、20
ジャングリーステップス	4	9、10、11
	8	21、22、23

PACMAN'S PARK（パックマンズ パーク）

面の名のとおり、ここはパックマンをデザインした公園のようだ。黄色いメタル板のようなパックマンと敵のモンスターがかわいい！

↑左に見えるのは敵をかたどった金属板

↑公園の外にはパックマンの文字がある

↑右にあるのがパックマンの金属板！

↑公園の中心部をうろうろさまよう

↑右のほうに橋のようなものがみえる

↑ここが面の右端と左端を結ぶ橋なのだ

SANDBOX LAND（サンドボックス ランド）

砂漠の町がテーマ。ピラミッドとオアシスとが、きれいに配置されている。水に映るピラミッドはとくに美しい。左右へいくと元に戻る面だ。

↑砂漠の町をうろつくパックマンなのだ

↑まん中にオアシスが見えてきたぞ！

↑クライドをジャンプでかわして逃げろ

↑こんなところにジャマじゃないかよ〜

↑あちゃー、みんな寄ってくるなよ！

↑水面に映るピラミッドがきれいでしょ

JUNGLY STEPS（ジャングリー ステップス）

いちばんアメリカっぽい面。まん中の赤と白のストライプは星条旗のようだし、黄色いエサは星のようだ。カベがないのでやりやすいはずだが。

↑誰もいないと寂しいパックマンだった

↑赤白のストライプは星条旗のイメージ

↑カベがないと視界が広くてよろしい

↑得意満面の顔がほほえましいでしょ

↑どうも変に食べ残しているようですね

↑この面が終わると最初の面の絵に戻る

2月発売予定

謎解きよりもストーリーの深さを楽しむミステリーAVG

エニックス
☎03-366-4345

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,200円

青い石をめぐり、原因不明の奇病が……

まがまがしい死に顔がまるでホラー映画のノリで出てくるミステリーAVG。ゲームはコマンドを選択して進めていくのだけれど、謎解きよりもぶきみなストーリーの展開を楽しめる。また、ゲームを解き終えると「アプリシエイションシステム」というモードで、最初から最後までをとおして見られるのだ。

ゲームの主人公は新聞記者の2人。はじめは世界各地で起きた原因不明の奇病の捜査が目的になる。手掛かりは奇病で倒れた人たちが持っている青い石だ。青い石の出どころや、発病者の人間関係を洗っているうちに、古代ペルーの邪神教団の呪いや邪神僧の影が見えてきて、主人公2人も深みにはまっていく。

⬆デモ画面に出てくるあやしげな集団。何かを祈っているみたいだ

捜査にのり出す主人公2人

2人ともロンドンポスト誌の記者。突然発生した奇病にただならぬものを感じて、特ダネにしようと調査をはじめる。また、この2人はとても親密な関係でもあるのだ。

●ブライアン＝パール

⬅ペルーからロンドンへ行く飛行機のなかで偶然事件を目撃する。調査に情熱を燃やす

●エリス＝ミラー

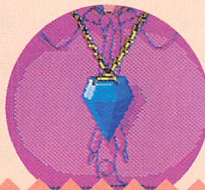
⬇ブライアンの同僚。事件を調査しようとブライアンにすすめる

別々の場所で事件が発生した！

原因不明の奇病は、ペルーと日本で偶然にも同じ時刻に発生した。そしてロンドンへ向かう飛行機のなかでも。症状はどれも共通して、突然苦しみだして全身が緑色になり、血管が浮き出てミイラのようになってしまう。発病者の3人に共通するのは宝石のようにカッティングされた青い石を持っていたことだ。

ペルーで

最初に発覚したのはペルーだ。西ドイツ最大の建設会社、バイエルン・カンパニーは、ペルーにおいて、ピラミッドを移転してその跡地にダムを建設するという工事を行っていた。無事に工事も終わり、はなばなしい落成式を開いていた最中に事件は起きた。発病者はバイエルン・カンパニーの副社長、ゲイツ＝シュミット。ダム建設の指揮をとり、完成にあたってニコニコとスピーチをしている最中に倒れた。シュミットの死体は警察にあずけられた。警察での検死は原因不明の奇病でかたづけられたのだが、じつは青い石を持っていたのだ……。

3つの事件に共通するのは、この青い石だ！

⬅エイミは青い石のペンダントを。ほかの被害者2人も、同じような青い石を持っていた

日本で

日本の事件発生地は新宿。アメリカの少女、エイミ＝ハミルトンが日本の文通相手を訪ねてはるばるやってきて、楽しくお茶をしていた。エイミの胸に輝くのは、西ドイツにいるボーイフレンドのハインツ＝シュミットからもらったペンダント。「彼は私に気があるらしくて、こんなきれいな青い石のペンダントをくれたのよ」など、話に花が咲いている最中に奇病に襲われたのだ。

⬇右側の赤毛の女の子が被害者のエイミだ

ロンドン行きの飛行機で

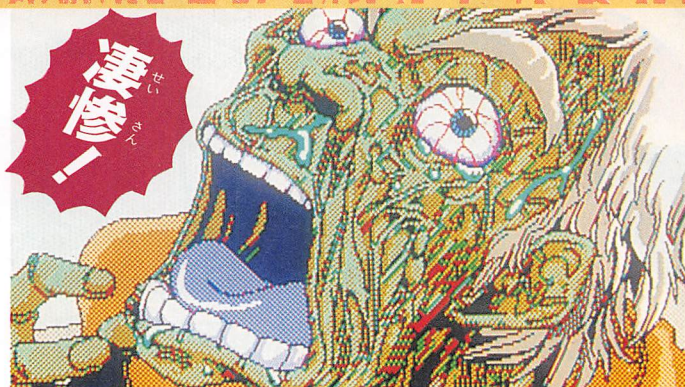
日本での奇病事件の調査をしようと、出張先からロンドンの編集部へもどろうとしたブライアンは、偶然にも飛行機内で隣人が同じ奇病で死ぬのを目撃した。被害者は西ドイツの保険会社、G・I・Uの営業本部長のガルン＝ドッペス。ガルンは死ぬまえに、ブライアンの手にする雑誌に出ていたデュマというペルーの占師のことを気にしていた。ガルンはデュマから「手にしたものを捨てなければ呪い殺されるであろう」と予言されていたのだ。そして予言どおり死んだガルンの座席の下には、キラキラ輝く青い石が落ちていた。

⬆左側の紳士がガルン。ブライアンが読んでいた雑誌のデュマの記事に興味を示した

⬆デュマの予言を笑いながらブライアンに話したあと、ガルンは急に苦しみだし、ひどい姿になっていった。死体を調べてみると……

事件の関係者が口にする『悪魔の福音』とは

事件を調査すべく、エリスは日本での発病者、エイミがいる病院へ取材に出かける。一方、ブライアンは、ガルンの手帳に書いてある住所を頼りに、リマ大学やペルー警察、占師デュマのところへも足を運ぶ。また、飛行機に同乗していた友人のエドガー＝スミスから『悪魔の福音』の話を聞かされたが……。

凄惨！

↑顔が変化していくときのグラフィックはスプラッター！（これは88版）

ブライアンは調査を進めていく

第3の発病者のガルンを、同乗していた細菌学者のエドガー＝スミスにあずけ、ブライアンはロンドン空港へと降り立つ。報告のために編集部にもどり、ひといきついたあとにエドガーの病院に出かける。ガルンは手当てのかいもなく死んでしまったらしい。そしてエドガーから『悪魔の福音』という本を見せてもらい、本のさし絵に緑色の顔を見つける。エドガーの説明によると、この本は13世紀の北イタリアのデムリエという村にいたデバイン＝ハウエルという人物が書いたもので、邪神セヴァと正神ユーサーとの戦いと、セヴァを信仰する邪教について記されているらしい。さし絵の顔は、奇病で死んだ人と同じに見える。また、ブライアンはガルンのメモにあった住所から、リマ大学や占師デュマのところへも出かける。リマ大学の考古学者、モリアム教授はガルンとは親しくないというが、なにかあやしい。教授は以前、シュミット、ガルンとともにペルーに調査に行ったことがあるという。

空港から編集部へ向かうブライアン

↑空港で編集部に電話を入れる。すぐにもどって、まのあたりにした事件について報告しなくちゃ

ガルンのメモの電話番号はリマ大学だった

↑モリアム教授はガルンの死に「やっぱり」という。教授のことばからガルンたちの死因は邪神セヴァの呪いらしいことがわかるのだ

『悪魔の福音』は古美術商のガストバから

↑エドガーが以前ペルーのこの店で『悪魔の福音』を買ったという。店の主人のガストバは、邪神セヴァが復活しようとしているという

ペルー警察になぜあの青い石が！

↑ペルー警察のパルドン警部。青い石なんかどこにもなかったというのに、なぜ持っているのだろう

占い師デュマの思わせぶりで不思議な予言

↑事件の鍵を握る占師。ブライアンに「自分の正体に目覚めよ」というが……。（これは88版）

事件は古代ペルーへとつながる

エリスとブライアンの熱心な調査により、奇病の原因は青い石に封じこまれた邪神セヴァの呪いだとわかった。また、ブライアンは夢でペルーらしき地形を何度も見る。そしてパルドン警部が青い石を手にしている夢を見るにいたり、ペルー警察へと急ぐ。そこでブライアンが目にしたのは、怪しい黒い衣に身をつつんだ邪神僧だった！　事件に影を見せては立ち去る不可解な邪神僧、そしてなぜかブライアンの夢に断片的に出てくるペルーらしき地形、はじめて会うはずのデュマを懐かしく思うブライアン……。謎は古代ペルーへとつながる。

↑かけつけたブライアンをあざわらう邪神僧。いったい何が目的なのだろうか

これが『悪魔の福音』だ！

事件に深くかかわる『悪魔の福音』。エドガーの話のとおり、13世紀にデムリエの村のことばで書かれたものだ。デムリエという村の人はみんな今でいう超能力者で、この本は正神ユーサーを信仰し、とくに強大な力を持つ悪魔祓（はらい）師デバイン＝ハウエルという人物が書いたものだという。本によると、邪神セヴァは正神ユーサーによって滅ぼされ、4つの「セイント・ストーン」に封印されたらしい。

↑まがまがしく蛇がからんだ飾り。奇病の原因といわれる呪いとはなんだろう

2月17日発売予定

FAN-NEWS

コナミが送る個性派ハッピー麻雀

牌の魔術師

はいのまじゅつし

コナミ
☎03-264-5678

媒体	メガロム
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

対戦相手はコナミのキャラクタ軍団

『雀豪①』、『今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2』、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』など話題の麻雀ソフトが移植発売されていくなか、「コナミなら、こんなに楽しく麻雀ができる！」とMSX界の大御所・コナミが自信を持って作ったオリジナル4人打ち麻雀ソフトがこの『牌の魔術師』だ。

『牌の魔術師』は、ペンギン、スナッチャー、ゴエモン、ポポロンなど過去のコナミゲームに登場した人気キャラクタ8人(?)のなかから対戦相手を選ぶことができる。麻雀自体も、人工知能っぽい思考ルーチンを搭載した本格麻雀になっている。

←デモでは、各キャラクタが自己紹介する

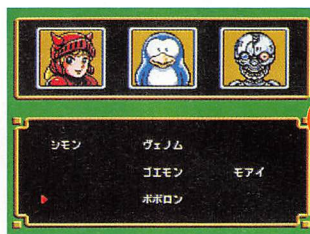
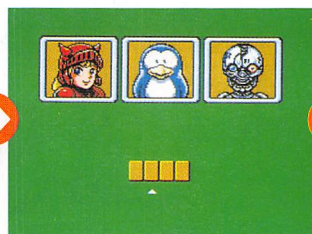
性格設定も自由自在

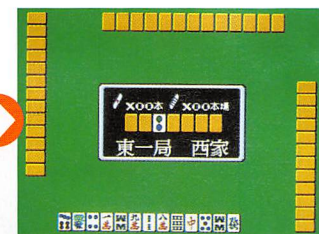
『牌の魔術師』では、対戦相手となるキャラクタの性格を設定する性格設定モードがついている。

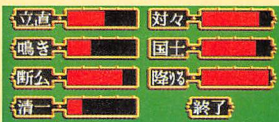
この性格設定モードには、立直(リー)(チ)・鳴き・断么(タンヤオ)・清一(チンイツ)など7つのパラメータが用意されていて、これらのパラメータの量によって、キャラクタの打ち方が決まってくる。

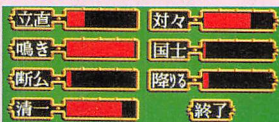
また、初期状態でも鳴きのアフロディーテ、すぐに降りるシモン、染めのペンギンなどユニークな性格設定になっている。

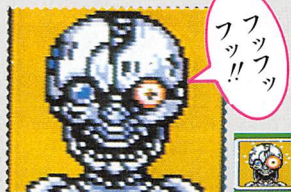
なお、この性格設定は、実戦対局に限り新10倍カートリッジのSRAMにセーブすることができる。

←相手の性格は自由に設定できる

↑『牌の魔術師』は対戦相手を決めることから始まる

↑表示されている4枚の牌のなかから1枚選んで場所決めをする

↑サイコロを2回振って親を決定する

↑親から順次配牌されて、東1局が開始される

変態代表 シモン

トランシルバニアの英雄。すぐに降りる弱気の麻雀。そのためか、あまり勝てない。

女性代表 アフロディーテ

ポポロンの奥さん。鳴き虫、染め好きだが手は安い。ドラがらみになるとチョット怖い。

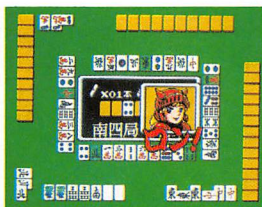
雀鬼代表 スナッチャー

メンゼン狙いで、テンパイソクリーチ。待ちの良し悪しなど考えないヤツ。

悪人代表 ヴェノム

グラディウスシリーズの悪玉。正統派の打ち方でリーチがかかると絶対振りこまない。

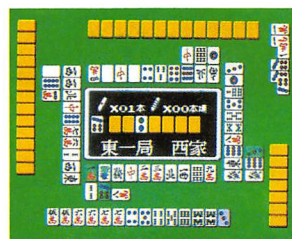
実戦対局は本格リアル麻雀

『牌の魔術師』では、ムッチンプリンの女の子がでてこないし、イカサマ雀士も登場しない。

しかしながら、対戦相手がポン、チー、ロンとしゃべってくれる音声出力機能やBGMの曲目(4曲)選択機能など麻雀を演出してくれる心憎い機能がしっかりとついている。音声出力は、アフロディーテは可愛らしい女の子ぽい声で鳴き、モアイは低いドスの効いた声で鳴くなど各キャラクタらしい特徴のある声で鳴くようになっている。

この『牌の魔術師』には、練習対局(下のカコミ参照)と実戦対局の2種類がある。

実戦対局は、対戦者の牌が見えるオープンモードがなく、鳴ける牌や和がれる牌が捨てられても、教えてくれることもないので、常に対戦者の捨て牌に気をつけていなければならないなど実際の麻雀に近い設定になっている。

アフロディーテの最後の逆襲が始まるか?

3位につけていたペンギンが立直のみで和がり、対局終了

東１局。立直一発の跳満を和がる。さいさきがいい

5000点差でスナッチャーを振り切ってトップになる

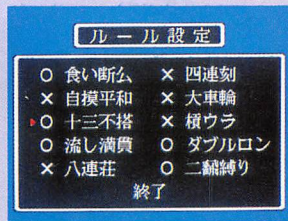
負けた相手は、怒ったり泣いたり、まあ楽しい！

練習対局

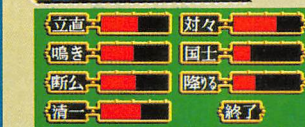
これがオープンモード

練習対局は、入門者や初心者向きの麻雀になっている。

ポン・チー・カンができる牌が捨てられたときや和がれる牌が捨てられるとウインドウがひらきプレイヤーの指示をあおぐようになるなど親切設計になっている。また、対戦相手の手牌が丸見えになるオープンモードもついている。

ルール設定可能

10種のルールの有無を設定

日本中で行われている麻雀も、地域によって、人によってルールが微妙に違っている。そこで、『牌の魔術師』では、プレイヤーが日頃なれているルールで打てるようにルール設定モードをつけている。ルール設定は、食い断么・自模平和・十三不塔・流し満貫・八連荘など10種類のルールを採用するかどうかで決める。

盗人代表。点棒の盗人として名をとどろかせる。コソクな打ち手でなにをやるかわからない。

アフロディーテの旦那。強く賢く臨機応変に打ち方を変える。見方を変えれば中途半端。

神出鬼没。根が単純なのでチンイツ、ホンイツなどとにかく染めたがる。

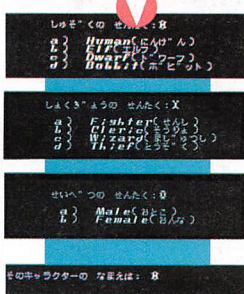
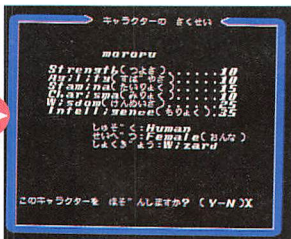
南イースター島より飛来。食いタンでサクッと和がるかと思えば陰険に国士をねらってたりする。

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

主人公はこうして生まれる

ウルティマのキャラは、はじめに個性を作る。個性は、強さ、すばやさ、体力、魅力、賢明さ、知力の6つの能力(はじめはすべて10)に、30のボーナスポイントを振り分けたときにできる。すばしっこくて頭の弱いキャラとか、力は強いがにぶいキャラなど、けっこう思いどおりになるので、ついついキャラがかわいくなるのだ。

そして、個性に見合った種族と職業を選び、性別を決めるととりあえず名前のないキャラができる。このキャラに名前をつけてディスクにセーブすると、ウルティマ世界での勇者候補が1人生まれるのだ(1枚のディスクに4人まで住める)。

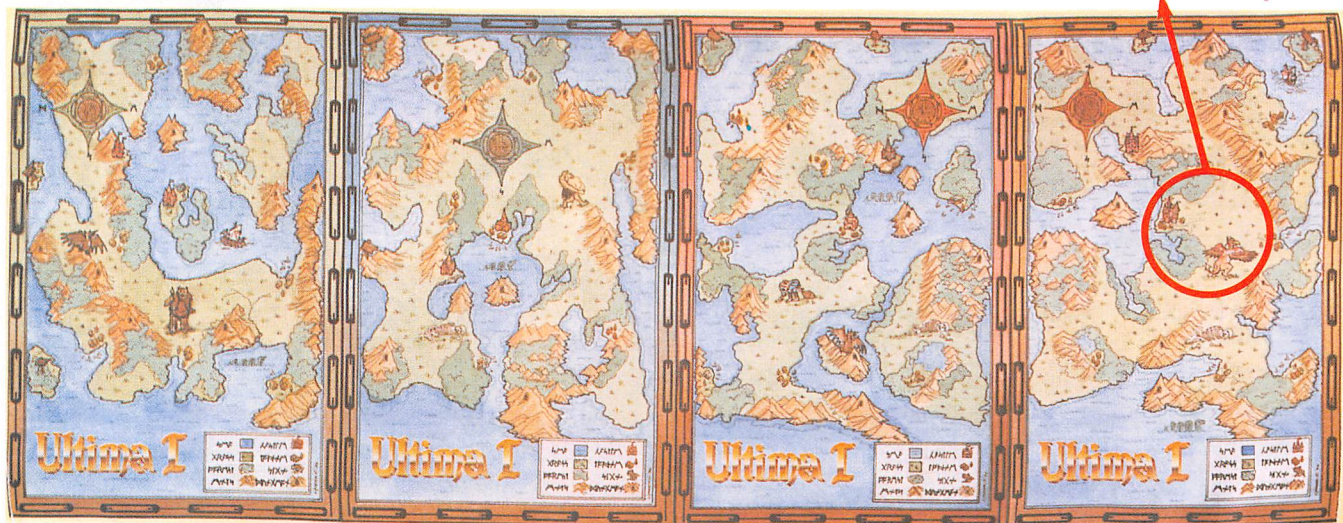
↓ボーナスポイントを振り分ける

←種族、職業、性別の順に決めていき、最後に勇者に名前をつける

↑セーブした日がキャラの誕生日

さあ、ウルティマの世界へ

ウルティマ世界の入口は右のマップのあたり。気がつくと見渡すかぎりの平原に立っていた。なにやらよくわからないが、左のほうに建物のようなものが見え、すこし歩くと、右下のほうにはダンジョンの入口のようなものが見える。この世界に入るときに渡された古めかしい地図の、右端の大陸にいるようだ。地図をもらうときに聞いた冒険の目的は、「邪悪なる魔法使い、モンデインを倒してほしい」ということだったけれども、いったいモンデインはどこにいるのだろう。そしてどうすれば倒せるのか？

うだうだ考えながら歩いているうちにふと気がつくと、食料がどんどん減っている。このままではいけない。とりあえず右のほうに行ってみよう。

はじまったあたりのマップ

←このマップのあたりからウルティマ世界に入る。左上に見えるのがロードブリティッシュ城。すぐ下がブリテインの町。右下の門のようなところはダンジョンだ

↑ゲームに付いている布製マップ。いちばん右のマップが最初の世界だ。残りの3つのマップはいったい何を意味するのだろう。とうぶんはわからない

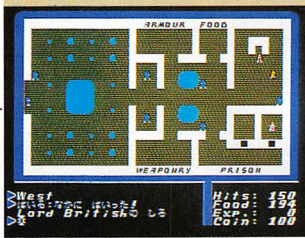
右も左もわからないまま冒険開始

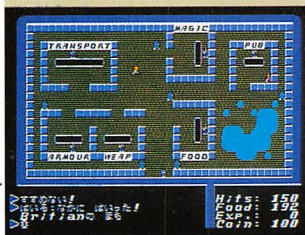
さて、とりあえずブリテインという町に行き着いた。町の入口には衛兵が立っていた。検問されるのかと、ちょっと入るのに抵抗があったけれど話してみたらけっこういい人なようで、「カウンターまでどうぞ」とかいってくれた。と、はじめは思ったのだけれど、どうもこれは会話ではないようだ。だって、まわりに人がいようといまいと、話をしようとすると、どこからともなく同じセリフが返ってくるんだもの。これはどうやら町の人たちとの会話でいろいろとヒントを集めるという今様のパターンは通用しないようだ。

とりあえず、「FOOD」の看板がさがっている食料品店へ行って食料を補充。食い物の不安がなくなったらとたんに一杯やりたくなったので、「PUB」へ行って冷たいやつを飲んだ。と、そこのおやじが、「おもしろいことを教えてやろう」とかいって、タイムマシンのことを話してくれた。どうやら、ヒントはパブにあるらしい。

なんとなく目の前が明るくなった気分で、ブリテインの町を出た。そして、すぐ右上のお城に入ってみた。ロードブリティッシュの城だ。町のときと同じようにどこからともなく「王様はあちらにいらっしゃいます」という声が聞こえる。奥の部屋まで行って、いかにも王様らしい人に話しかけると、「ザ・ロスト・ソウルの記念碑に行ってほしい」といわれた。そこまで行けば新たなる道が開けるのかもしれない。でも、その記念碑ってどこにあるのだろう。とりあえず、この大陸を歩きまわらないといけないようだ。

お城をあとにまたてくてくと歩きはじめた。お、上のほうからへんなヤツが歩いてくるではないか。だれだろう？　とか思っていたら、接触したとたんに攻撃してきた。モンスターだったのだ。

ロードブリティッシュ城

これがロードブリティッシュ城。右上の部屋にいるのが王様だ！

ブリテインの町

ブリテインの町にはいろいろなお店がある。まずはパブで一杯！

ところ変われば戦闘シーンも変わる

平原では接触したとたんに攻撃してきたモンスターにあわてて、逃げてしまった（ああ、勇者にあるまじき）。それから、はじめてダンジョンに入ったときも、後ろから攻められてアワくって逃げてしまった。

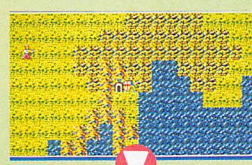
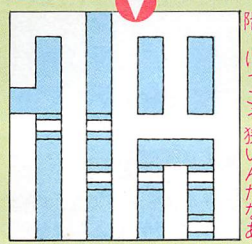
お金をためて宇宙に出たときも、急に3Dシューティングになったりしたから、敵を1機も落とせないうちに燃料が切れてゲームオーバーだった。シーンごとに戦いのコツがちがうから、慣れるのにたいへんだ。

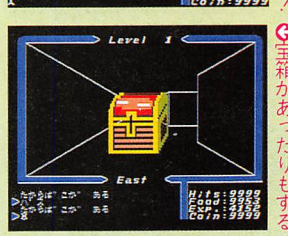
平原にいるモンスター

平原をウロウロしているモンスターはかなり好戦的だ。勇者のほうによってきて、勇者と接触するやいなや攻撃してくる。そんなとき、勇者は自分の上下左右にいるモンスターを手持ちの武器で攻撃するのだ。ちなみに、飛び道具なら、すこし離れたところにいるモンスターも攻撃できる。

モンスターに接触すると戦闘に

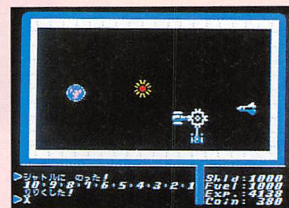
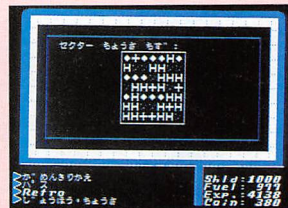
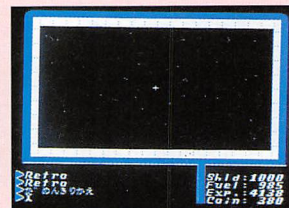
ダンジョンでの戦い

ダンジョンは平原とちがって3D表示になるため、勇者の向いているほうにいるモンスターしか見えない。それなのにモンスターはところかまわず後ろからも横からも攻撃してくるのだ。ドキドキ。

さあダンジョンに入るぞ！

上のダンジョンの地下1階。けっこう狭いんだなあ

●せまり来るモンスター

モンスターがでかい！

宝箱があったりもする

宇宙での戦い

宇宙での戦いはなんと3Dシューティングなのだ。まず、49個のエリアに分けられた宇宙空間の、各エリアのおおまかな状態が見られるマップをたよりに、敵の宇宙船のいるエリアまでワープしていく。そして、ワープアウトしたら、3D表示の宇宙空間をさまよいながら敵機を探して照準に捉らえ、レーザーで撃ち落とすのだ。

シャトルに乗って宇宙へ出発

49個のエリアに分かれている

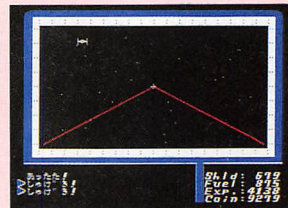
いよいよ3Dシューティング

敵機発見。照準をあわせろ！

発売中

FAN-NEWS

おくればせながらゲーコレVol.3、ついに登場！

コナミ
☎03-264-5678

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	4,800円

過激なシューティングが5本1組！でも楽しさは5本分以上

みなさんお待ちかねのゲーコレVol. 3がやっと発売。シューティングゲーム5本が1枚のディスクで楽しめてしまう、過激なお徳用ソフトだ。今回は「ネメシス」「ツインビー」「スカイジャガー」「タイムパイロット」「スーパーコブラ」と、シューティングファンなら燃えずにはいられないゲームばかりを集めてある。とうぜん『スナッチャー』の専用カートリッジを持っていれば、SCCの音楽でゲームが楽しめるというのも健在。とくに「ネメシス」のBGMは聞いておいてそんはない。

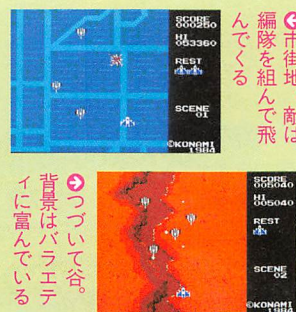
ツインビーS

2人で協力してガンガン撃ちまくる「ツインビー」。1人でも遊べるけど、なんといってもこのゲームは2人プレイが楽しい。もうひとつの楽しみはベルでのパワーアップ。何種類かの色のベルによって、バリアやスピードアップなどいろんな装備を得られる。2人プレイのときは、ベルの取りあいもまた楽しいというもの。

左のベルを撃つと色と効果が変わる。2人で遊べば合体もできる

ベルを撃ちながら、敵も攻撃しなければならないのでいそがしい

スカイジャガーS

まさに知る人ぞ知る名作シューティング。当時にしては、背景のグラフィックや敵の攻撃パターン、種類も豊富で、自機の攻撃は単発から2発ずつの攻撃へとパワーアップする。途中、巨大要塞も登場したりして、ゲーム自体はかなり楽しめる。シューティングゲームの原点にかえったような楽しさを味わえるゲームだ。

市街地。敵は編隊を組んで飛んでくる

つづいて谷。背景はバラエティに富んでいる

なんとピラミッドが立ちならぶエジプト(？)まで登場する

ネメシスS

タイトルはちがっても、内容はご存じの『グラディウス』。説明の必要もないと思うけど、横スクロールのシューティングゲームで、敵を倒すと出てくるカプセルを取ると、レーザーやミサイル、オプションなどの装備がそろうパワーアップ型だ。MSXのシューティングゲームのなかでも、自信をもっておすすめできる秀作といえる。まだ遊んだことのない人は、すぐにでも遊んでもらいたい。BGMもSCCになって迫力満点だ！

ステージ一の火山とビッグコア。なつかしい！

タイムパイロット

画面せましと8方向に動きまわるシューティング。タイトルどおり時間を超えて戦うゲームで、ひとつの時代をクリアすると、敵機がプロペラ機からジェット機、はてはUFOにまで、新型機へとかわっていくのだ。

8方向に飛びかいグルグルまわりながら敵を撃ちまくる

一定数の敵を倒せばつぎの時代へとかわる

時代がかわると敵機も上のように新型へとかわっていくのだ

スーパーコブラS

一見していかにもレトロゲームというような「スーパーコブラ」。ヘリコプターをあやつりひたすら右へと進んでいくシューティングゲームだ。攻撃は空中と地上の2方向で、飛んでくる敵機と、地上施設や地上からくるミサイルなどをすべて破壊していくのだ。途中の地上にある燃料タンクを破壊すれば、自機の燃料が増えるというしくみだ。

単純なゲームだけど楽しい

上下からミサイルが飛びかう

※Sのついているゲームは、スナッチャーの専用カートリッジに対応していてSCCの音楽が楽しめます。 ©コナミ

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

※自然画デモ

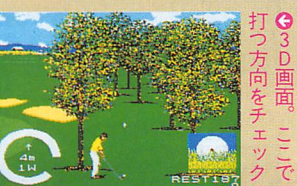
リアルな設定でゴルファー気分

　もう、ゴルフゲームについては、細かい説明はいらないと思うので、ゲームの特徴から紹介することにしよう。つまり、どうリアルなのかということ。

⇧コーヒーブレイクは、きれいな画面と軽快なBGMでひと休み

　まず、3D表示の画面では、プレイヤーの視点から見たコースの情景が目前に広がる。コース画面で打つ方向をすこしでも変えると(右のカコミ参照)、3D画面もそれにあわせて変わるのだ。ほんとうのゴルフそのままに、風景に向かってボールを打つ感じ。グラフィックもきれいで、まさにコースをまわってる感覚が楽しめる。

　クラブのスイングやボールの弾道(飛び方)も、なかなか忠実にシミュレートしている。ちょっとでもインパクトがずれたりするとスライスしたり、フックしたりして、なかなか難しい。

打つまえにチェック!

ボールを打つまえには、まず打つ方向を決め、足場の状態を確認し、3D画面へ。ここでボールのライ(状態)をよく見て、クラブを選択する。つぎに風の向きや障害物を考え、弾道の高低、トップ、バックスピンを決める。そして、足場を考えて方向の最終チェックだ。

⇨コース画面。風や足場をチェックする

⇦3D画面。ここで打つ方向をチェック

⇧どこを打つかで弾道の高低が決定する

⇦足場の状態も大切だ!

　コースも、いろいろと難しく設定されている。とくにアンジュレーション(コースの起伏)の設定はじつにリアル。足場の状態によって、ボールの球筋に影響がでたりする。足場の状態は5とおりあるので、打つまえにチェックしないと、ダフッたり、トップしたりする。ライ(ボールの状態)も要チェックだ。

基本プレイはこうだ

⇧まず、コース画面で打ち出す方向と弾道の高低を決める

⇧3D画面になったら、クラブを選択してテイクバック

⇧パワーメーターで打つ力を調整。目を離さないのが基本

⇧メーターの真下でショット。真下でないと曲がってしまう

⇧ボールの飛び方がとてもリアルでホントにゴルファー気分だ

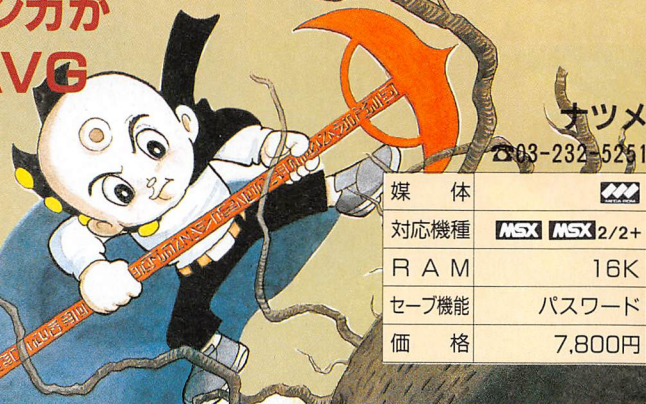
多彩なモードで楽しめるのさ

　プレイモードは5種類。トーナメントは1人用で、マッチプレイはもちろん2人用。4人までで楽しめるのが、ストロークプレイとスキンズマッチ、ツームストーンだ。

　トーナメントは、芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント制。持ち金$100と1種類のクラブセットとボールで始め、賞金をかせいで道具(飛距離の出るクラブやボール)をそろえ、力をつけて上位の大会へ進む。上位の大会に参加するには、下位の大会での優勝経験と参加費用が必要(キャディさんの費用もかかるのが笑える)だぞ。すべての大会を制すると、ゴルフの神様とのマッチプレイ、真の世界一決定戦が待っている。

　スキンズマッチは、各ホールにかかっている賞金を、そのホールでいちばんいいスコアを出した人がもらい(タイスコアの場合はつぎのホールへ持ち越し)18ホールを終わって賞金額の多い人の勝ち、というゲーム。

　ツームストーンは、ハンディキャップをつけて競うもので、持ち点(コースのパー数+ハンディ)の数だけ打ち終えたときに、いちばん先まで行けたプレイヤーの勝ち、というゲームだ。

⇧グリーンは、見た目は平面的だけど、芝目に気をつけないとなかなかカップインしない。パッティングは、表示されている残りヤードから打つ強さを計算してやや強めに攻めるのがコツ

媒体	
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	16K
セーブ機能	パスワード
価格	7,800円

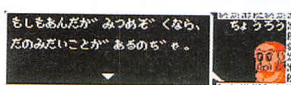
和登さんが行方不明!?

手塚治虫原作の同名マンガの雰囲気と設定が活きたアクション・アドベンチャーゲーム。

超古代文明を築いた三つ目族の生き残り写楽保介。育ての親剣持博士に額の第3の目を隠し超能力と異常な知能を封じるバンソーコーをはがしてもらって行方不明のガールフレンド和登さんを探す冒険に出発する。

謎の敵の攻撃やトラップをかわしあちこちで情報を聞き出して和登さんを追う。その背後には三つ目族の秘密が……。

剣持博士は物知りな、お医者さま

博士のほかに運命警部など原作でおなじみの人物がたくさん登場

意外な場所で意外な人に会い、会話を通じて謎にせまっていく

アイテムを手に入れろ!

冒険のとちゅうで手に入れるガラクタからつくる不思議なガラクタアイテムがおもしろい。名前も変だけど効果もユニークなのだ。

ほかに体力回復のラーメン、敵にはられたバンソーコーをはがすラーメンオイル、ジャンプカアップのかっとびシューズ、攻撃力アップのパワーなどさまざまなアイテムが用意されていて、冒険の手助けになる。

かっとびシューズ
ラーメン
ラーメンオイル

天神鳥
爆弾
スーパー爆弾
脳みそトコロテン装置
フショクガン
クローン装置

自分の幻影を出すクローン装置

第3の目

敵を追いかけて倒す天神鳥

ステージミニ紹介

下のマップはほんの一部。横に広がるマップがそれぞれのステージにいくつもあり、道や洞くつなどで複雑に組みあわさっている

ステージ1
ステージ1は町が舞台。情報提供者は建物のなかにいる

ステージ2
ステージ2のロンゴロンゴ島は三つ目族の遺跡や秘密がいっぱい

行く手に待つのは・・・・?

謎を追ううちに出会うさまざまな敵との戦いや意外なトラップもこのゲームの魅力。

最初オーラだけだった武器も次第に増えていく。

写楽の冒険は三つ目族の神殿などステージ5まで続き、それぞれ原作をベースにしたミステリーとロマンがあふれている。

トラップがいっぱい!

上下する台や風船に飛び乗って渡るステージ1の死の沼

ツタにつかまって谷間を渡るスリリングなシーン

ステージ2には砂地獄もあり、埋もれると死んでしまう

敵キャラとの戦い!

バンソーコーをはってくる

ちょこまかとおそうぼき族

最後にボス登場!

手ごわそうなボスが各ステージの最後に登場する

ふつうに戦っていては勝てない。特殊な武器が必要だ

発売中

財テクを競いあうコミカルすごろくゲーム

ウインキーソフト
☎06-388-8177

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ルールはとてもかんたん

4人のキャラが、1000Gのお金を元手に、いかに多くの資産を形成するか、または他のキャラをいかに破産させるかを競う財テクすごろく。まず、ゲームに参加するキャラを選び、各キャラをだれが操作するのか(コンピュータかプレイヤー)を決めるとゲームスタート(つまり1～4人で遊べるということ)。

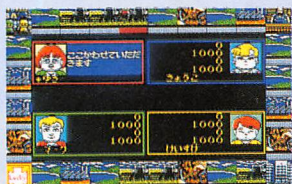
すごろくのボードは、スタートからあがりまで一直線に続くのではなく、同じところをぐるぐる回るようになっている。ボードのマス目には、リゾート、農場、鉱山、工場の4種類があり、コマが止まったマス目に投資するかしないかを決める。投資すると、投資したプレイヤーのマークがついて、他のプレイヤーがその場所に止まったときに通行料を徴収できたり、銀行や証券取引所で農産物や生産物の収益を得られるのだ。

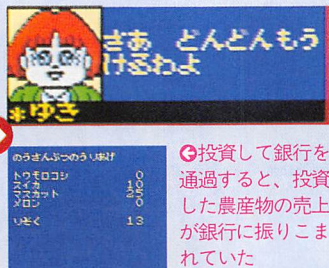
⇧10人のキャラから4人を選び、相手を決める(コンピュータかプレイヤー)。ゲームの終了は銀行通過数か破産者数で設定する

⇧メンバーを変更しなければ、9回戦までできる。ポイント制になっていて、トップが4点で順に3、2、1。この合計の勝負になる

決め手は財テク能力だ!!

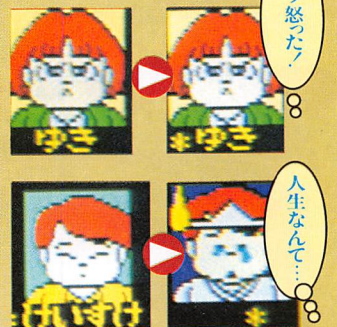
ルールはかんたんだけど、勝負はけっこう難しい。ボードにある24の購入可能ポイント(銀行、証券取引所、病院、チャンスカードを除く)は、それぞれ価格が違い、基本価格が高いほど通行料を高く徴収でき、物の生産性も上がる。だが、なにしろ元手が1000Gなので、最初から高い投資をするとすぐ破産してしまう恐れがあるのだ。災害(台風、火事、地震)なんてものも発生したりするしね。だから、最初は堅実に安い物件に投資し、着実に資産を増やしていくほうがいいだろう。このゲームは、いかにうまい投資をするかにかかっているわけだから、プレイヤーの財テク能力が勝敗に大きく影響してくるぞ。

投資しなきゃダメ!

⇧投資したい場所に来たら物件を購入する。農場を買ったところ

⇧購入した場所に止まると、その物件にあわせて投資できるのだ

⇦投資して銀行を通過すると、投資した農産物の売上が銀行に振りこまれていた

キャラが楽しい

キャラの表情や会話がメチャ楽しい。キャラの性格がまる見えで思わず笑ってしまう。顔や会話のエディットもできる。

2月下旬発売予定

変則的男女共学のポッキー学園で催された男子選抜女子パンティ争奪獲得杯アドベンチャー

ポッキー

ポニーテールソフト
☎0722-85-2060

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

校長のアイデアが発端! ドタバタ喜劇のはじまりはじまり

ポッキー学園は男女共学なのだが、学校のなかは壁を境に男子部と女子部が分けられている。そのため、あんなことや、そんなこと、こ〜んなことまで起こる毎日だった。このような不健全な高校生活を憂えた校長は、あるひとつの考えを思い立った。その翌日の朝礼にて、「諸君おはよう。このたび、日頃親睦のないキミたちのために催しを行うことにした。題して、第1回、男子選抜女子パンティ争奪獲得杯／」。

というわけで、校長印のついたパンティとブラをつけた3人の女子生徒を学校内から探し出すのが、このゲームの目的だ。キミは男子生徒の人選戦争に勝ち残った、必殺すけこましの中村とおるクンになって、コマンドを選択しながらポッキー学園内をドタバタ喜劇的アドベンチャーするのだ。

←この校長先生も

←こういう変態な生活を送っているのであった……

とりあえず、登場人物を紹介して……おあとがよろしいようで

ここでかんたんなストーリーの話をするのがアドベンチャーゲームのNEWSの王道なのだろうけれども、このテのゲームはストーリーをごちゃごちゃいってもしょうがないので、おもな登場人物(もちろん男は抜き)を紹介しよう。ごらんのとおり美少女8人と美人1人、そして オマケで犬1匹。ほかにも女のコはいるのだけれど、とりあえずここまで、というわけで、ひとりひとりのことは写真のほうで楽しんでください。

山吹先生

名前はさくらなのに、保健室でなく数学の先生。

今井美紀ちゃん

愛嬌があって笑顔のかわいいクラスの人気者。とおるのジャマに闘志を燃やす。

田中早苗ちゃん

おっちょこちょいで舌足らず。趣味は鬼ごっこだそうです。

黒木ひとみちゃん

この子も合気道2段だ。

天道くるみちゃん

こういう子なんです。

伊藤さやかちゃん

あらあらあらあらあら。

ただの犬

じつはこの犬、中森みゆきちゃんのメガネをかけているんですね。お、ストーリーぽい。

中森みゆきちゃん

「お尻が大きい」と悩んでいるメガネのかわいい子。合気道2段の腕前はちょっとこわい。

生徒委員長

彼女は攻め手なんですよ。

明奈ちゃん

おまえそれでも高校生か！

3号と春のスペシャル版の2本だて！

DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6006

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

※春号は3、980円

連載第3回目をむかえて、さらに『DS』の新しい情報がわんさか、わんさか登場。ではさっそく、3号の追加情報と春号の最新情報を、あわせておとどけしよう。いずれも劣らぬ秀作ばかり！

ディスクステーション3号

ファミスタとサムのシリーズがイイ！

ナムコからグレードアップしたホームラン競争(コンテスト)の発売予定もあるけど『DS』のはそのダイジェスト版。『ファミスタ』ファンのためのサービスソフトだ。

さて、前回紹介できなかったものをピックアップしよう。ゲームアーツからは、おなじみのサムのアクションゲーム『バトルワーカーサム』と、ジャンケンで戦うほんとうに小さな『小戦略』の2本。また、休場はブレイン・グレイとビッツー。

バトルワーカーサム

←埼玉の奥地三芳町から出発して、サムは敵の基地を爆破するため遠く池袋をめざして南下する

ぎゃん自己

↑おなじみ『ぎゃん自己』のデモざんす！

BGV

ファミスタ ホームラン競争

→ホームラン競争のメイン画面。よく練習して『ファミスタ』にそなえよう！

↑こんなかわいい子から告白されたらしあわせ！

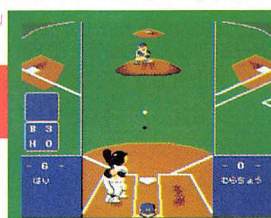
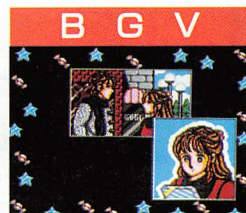
ディスクステーションスペシャル春号

RPG+AVG+福袋の3枚組!!

春のスペシャル版はディスク3枚組み。お値段は3,980円と、お買い得。で、発売予定は3月8日。内容をざっと紹介すると、1枚目は平安京が舞台のコマンド選択式AVG。妖怪に支配されてしまった都の平和を取り戻すのがキミの役目。次々にあらわれる妖怪をバッタ、バッタと倒すのだ。

2枚目はコンパイルのキャラクタ、ランダーくん（丸い顔から手と足が出ているヤツ）が主人公のRPG。お城あり、宿屋あり、魔法あり、スライムあり……のスタンダードタイプだ。

さて、3枚目は大きな声では中身をいえない福袋。ほんのちょっと紹介すると、同じ牌を3枚ずつ集めるだけの『うさ雀』と『真ゴルベ』のキャラ図鑑……などなど楽しみがいっぱい。

1 AVG 妖怪平安京

↑最初に来る茶屋。まず情報収集から

↑いきなり龍が現れてしまった。どうしよう

↑妖怪が休むまもなくキミの目前に現れる！

↑なぐられてしまっても、ゲームはつづく

2 RPG ランダーの冒険

↑最初の町。ここの道具屋で装備を整える

↑みどり色のおなじみのスライム登場！

↑海をのぞむ平原を旅するランダーくん

↑赤いスライムは魔法を使った……！！！

3 スペシャルディスク 福袋

↑麻雀のポンのルールを抜き出したゲーム

↑3枚同じ牌をそろえればいいわけね

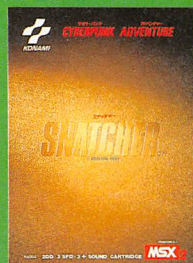
↑『アレスタ』のキャラ図鑑はこんなふう

↑『真ゴルベ』のキャラ図鑑は敵がメイン

発売中のソフトを再チェック！

ON SALE

期間/1988年12月15日から1989年1月14日まで

今回の期間は、クリスマスやお正月をふくんでいるせいもあって、発売されたソフトも多い。そのなかから協力ショップ3店の担当の方々の個人的な身勝手ベスト3をあげてもらった！

←ついに発売された『スナッチャー』。お待たせしました

★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

12月

15日／★V/STOLファイター(D)／アスキー／7,800円
実在の地上攻撃機ハリアーの戦闘シミュレーション。

／★クインプル(R)／BIT²／5,800円♪
メルヘンちっくなアクションパズル。自然画も見られる。

／★サイコワールド(D)／ヘルツ／6,800円
モンスターにさらわれた妹を助けるアクションゲーム。

16日／コナミゲームコレクションVol.4(D)／コナミ／4,800円
スポーツゲーム5本が1組になったお得なソフト。

／★マスター・オブ・モンスターズ(D)／システムソフト／6,800円
4人まで遊べるシミュレーション。自然画も見られる。

21日／ファンダムライブラリー④(D)／徳間書店／4,800円
本誌ファンダムに掲載されたプログラムを集めたソフト。

／★スーパー大戦略(R)／マイクロキャビン／8,800円
4か国戦まで可能の人気ウォーシミュレーション。

／★ケンペレンチェス(R)／ポニーキャニオン／5,500円
3タイプの駒や盤で楽しめるコンピュータチェスゲーム。

22日／★バランス・オブ・パワー(D)／アスキー／12,800円
政策をたて、世界を平和へとみちびくシミュレーション。

／★スナッチャー(D)／コナミ／9,800円
退廃した未来でくりひろげられるSFアドベンチャー。

／★エグザイル2(D)／㈱日本テレネット／8,800円
『エグザイル』の続編。イスラムを舞台にしたRPG。

23日／★ゼビウス(R)／ナムコ／6,800円♪
従来のゼビウスと新タイプのゼビウスの2つが選べる。

／★真・魔王ゴルベリアス(D)／コンパイル／7,800円♪
MSX2+対応になってますます楽しいARPG。

／★サイオブレード(D)／T&Eソフト／8,800円♪
宇宙と地上が同時に舞台となるSFアドベンチャー。

24日／★POWERFULまあじゃん2(D)／デービーソフト／7,800円
4タイプのゲームが楽しめる麻雀。女の子も出てくる。

／★雀豪①(D)／ビクター音楽産業／7,800円
プレイヤーの打ちかたのクセをおぼえるかしこい麻雀。

／★ホッパー(D)／チャンピオンソフト／8,800円
かわいい女の子のコマで遊ぶパーティゲーム。

／★T&Eマガジンディスクスペシャル(D)／T&Eソフト／2,500円
T&Eがおくるディスクマガジン。タケルでのみ販売。

／★死霊戦線2(D)／ビクター音楽産業／7,800円
『死霊戦線』の続編。女の子が主人公のアクションRPG。

1月

13日／★華三眩(D)／STUDIOオフサイド／6,800円
かわいい女の子を相手に楽しむ麻雀ゲーム。

／★トリトーン2(D)／ザインソフト／9,800円
『トリトーン』の続編のアクションRPG。

／★二連星PART5(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
お父さんたちにおすすめの本格囲碁ソフト。

ぶらりショップひとり旅

次号4月号からは、コーナーを心機一転しようと思う今日このごろ……。ラストをかざるには、昨年年末から今年の年始にかけたこの期間がふさわしい。今回は、この年末商戦と名うたれた時期のおすすめソフトを、各店の担当者に3本ずつあげてもらった。

●サトームセン1号店(鈴木さん)
ラスト・ハルマゲドン
期間中の発売ではないが、とにかく人気の高い大作RPG。
スナッチャー
やはり、コナミのゲームの注目度は高く、売れ行きもかなりのもの。
ゼビウス
新しいゲームと2種類遊べるお得なシューティングゲーム。

●J&P町田店(平田さん)
ゼビウス
なんといってもゲームセンターのあの感動が味わえるのがいい。
スーパー大戦略
シミュレーションファンの人気は強い。4か国モードもうれしい。
スナッチャー
コナミ初の本格アドベンチャー。SCCカートリッジで音楽もいい。

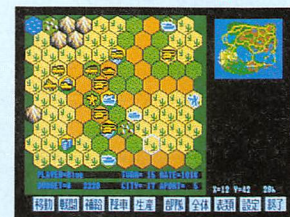
●LAOX武蔵小山店(仲村さん)
スーパー大戦略
発売前から人気が高くて、かなり売れているシミュレーション。
ゼビウス
ゼビウス強し！　3店とも注目のソフトとして名があがった。
アークス
最近、じわじわ人気が出てきているRPG。大穴ソフトだ。

というぐあいのおもしろい結果となった。これは、あくまでも3人の担当者の個人的な意見で、実際の売れ行きとは必ずしも関係ないのであしからず。

↑『ゼビウス』はやっぱり人気がある

←『サイオブレード』もやっと発売された。なぜかひと安心

↑『スーパー大戦略』も好評だ

協力：サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)

昨年末にソフトが出きってしまったというのはおおげさだけど、年明けから2月あたりまでは新作の予定が少ない。1〜2月というのはMSXソフト業界も雪にとざされた寒い冬なのかもしれない。でも、今回のカミングスーンを見れば安心。春にむけて、新作ソフトもじょじょに姿を現してきた。MSXソフト業界にも雪どけはひそかにおとずれている！

※画面はすべて開発中のものです。

デュアルターゲット 第4のユニット3

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

■データウエスト■☎06-968-1236■3月3日発売予定

はやくもシリーズ3作目。さらわれた博士をつれもどせ！

なかなか好評の『第4のユニット』。そのシリーズ3作目。強化人間の女の子が主人公のアドベンチャーゲームだ。

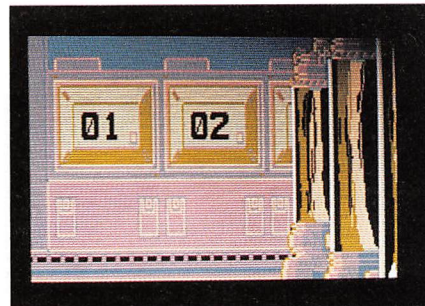
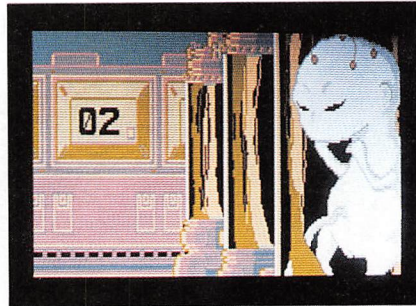
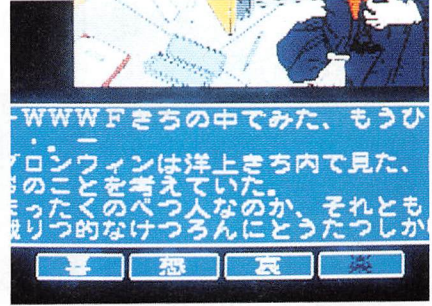
第1作は、悪の組織WWWFによって作られた強化人間の試作品ブロンウィンが事故にあい記憶喪失になるところからはじまる。そして、彼女が記憶を取りもどし、強化人間だと知ってショックを受けながらも組織から逃げ出すというお話。

つづく第2作では、組織をぬけたブロンウィンと、その生みの親である越中博士が国連統合軍に所属している。そして、またまた登場のWWWFの悪事を阻止するのだった。

というわけで、この3作目につづくのだ。

ブロンウィンたち強化人間は、サイコパワーを使って戦うバイオニック・ソルジャーだ。そのサイコパワーを増幅させる携帯用機器、サイコパワーブースターを、国連統合軍の基地内で越中博士が開発していた。そこへWWWFの魔の手がしのびより、越中博士もろともサイコパワーブースターをうばわれてしまった。統合軍は捜索を開始した。ブロンウィンは奇襲にそなえ待機していたが、そんなブロンウィンの前に、もう1人のブロンウィンが現れた！

今回は、主人公ブロンウィンのにせものが登場するお話。ゲームのほうは、前作同様のアドベンチャー。かわいい女の子のグラフィックとコマンド選択で展開する、強化人間の宿命を背負った少女の物語なのだ。

⬆主人公ブロンウィン。にせものまで登場して事件は大きなものへと…

⬆WWWFはつぎからつぎへと、新たな作戦でブロンウィンをねらってくる。気をつけろ！

⬆いかにも強そうな、新しいB.S(バイオニックソルジャー)なども現れる

⬆コマンドは選択式で、ドラマチックなストーリーを楽しみながら、ラクにプレイできる

コナミゲームコレクション番外編

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
価格	4,800円
ジャンル	バラエティ

■コナミ■03-264-5678■2月22日発売予定

コナミゲーコレに番外編現る。おまけもついてさらにお得！

「ピポルス」「ロードファイター」「ハイパーラリー」と、すでに発売されているVol. 1～4までのジャンルにもれたゲームがおさめられているゲーコレ番外編が登場した。

上の3本の内容は、すでに発売されているものとかわりなし。あのなつかしい感動が、今また味わえるわけだ。

ただし、この3本だけでは物足りない。というわけで、おまけの新作(?)ゲームが4本ついているのだ。合計7本で、ゲーコレVol. 1～4よりお得になった。おまけのゲームは、和尚様の目を盗んでもちを食べる「つるりん君」、トユから流れてくるそーめんともちを判別してそーめんだけを食べる「はいぱーそーめん」、裏がえしになったカートリッジで神経衰弱をする「タイトルあわせ」、ルールを自分で設定して五目ならべやオセロゲームなどが楽しめる「アゴボード」の4つ。

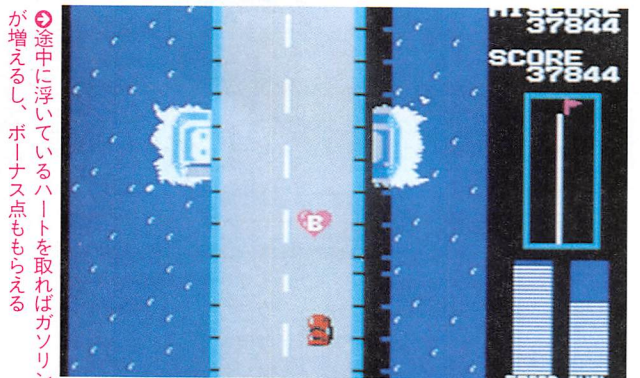
どれも楽しい、コナミゲームオンパレードなのだ。

•ピポルス

メルヘンタッチのアクションゲーム「ピポルス」。画面が花だらけで乙女ちっく！

•ロードファイター

ガンガン走る「ロードファイター」

まわりの車の妨害に負けるな！

途中に浮いているハートを取ればガソリンが増えるし、ボーナス点ももらえる

•ハイパーラリー

3D表示の「ハイパーラリー」。なかなか、テクニックをしいられるむずかしいゲームだ

ガソリンには注意していないとガス欠でストップ！

おまけのゲームが4本もついている！

つるりん君

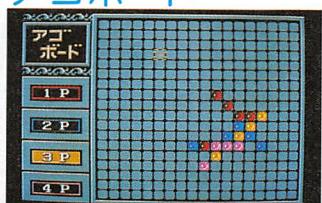
左右にあるもちを、和尚の目をぬすみどうにか食べるゲーム。和尚に3回たたかれるとゲームオーバー

はいぱーそーめん

左右のトユから流れてくるソーメンを食べるのだ。あやまってもちを食べると一定時間動けなくなる

タイトル合わせ

コナミのゲームカートリッジのタイトルを合わせる神経衰弱。4人まで遊べるパーティゲーム

アゴボード

最初にルールを自分たちで設定し、ゲームを五目ならべにしたりオセロにしたりかえられる

ドーム

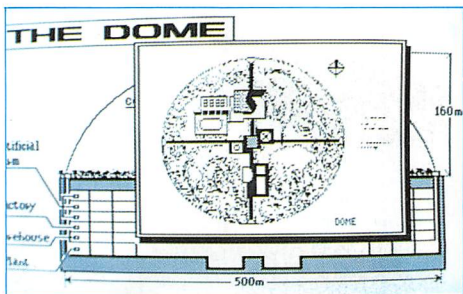
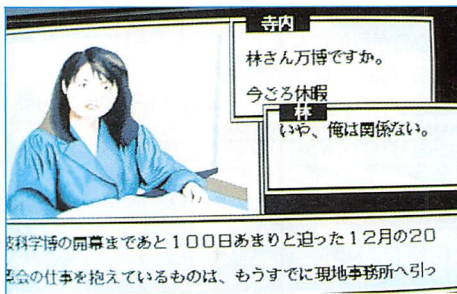
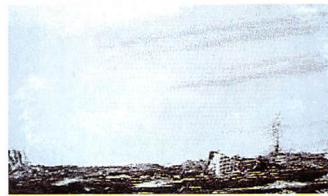
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	アドベンチャー

■システムサコム■☎03-635-7609■2月下旬発売予定

小説？　ゲーム？　ノベルウェアゲーム

ゲーム形式で行動を選択して進み、過程や結末のかわる本、ゲームブックなどは出ているけど、ゲームの過程しだいで小説の物語をかえてしまうゲームはない。いやなかった。ノベルウェアゲームと名うたれた、その第１弾が、この『ドーム』だ。

キミは広告代理店のプロデューサー林となって、核戦争が起きたときに、人類の絶滅をさけるための施設「ザ・ドーム」を建設する計画、〝ドーム計画〟を成功させるのだ。莫大な建設費用が必要になるため、国民に寄付をしてもらうようにすることが、具体的なゲームの目的。そのために、キミは国民の関心をドームにむけさせるため、多大なPR活動を行うことになる。このへんの戦略が、ドーム計画の成功か失敗かを決め、同時にゲームの結末を決定していくわけだ。登場人物も個性豊かで、宣伝のためとはいえ、テレビ出演時にドームをかぶって出るなどのはちゃめちゃぶり。こういう試行錯誤をくりかえし、対策が見えてくるのだ。

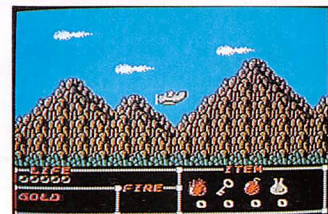
原作になっているのは、夏樹静子の小説『ドーム』。この小説の物語にプレイヤーであるキミが参加するわけだ。上のように、内容はシリアスで、ちょっと大人むきという感じのアドベンチャーゲームになっている。じっくり腰をすえて、ドーム計画を成功にみちびこう！

↑「ドーム計画」で作られるドームの見取り図。このドームを作る資金を集めるのだ

↑とにかく人脈を広げていき、宣伝して、ドームへと国民の関心をむけていかなければゲームは終わらない

↑核戦争が起きたら……。こんなことは考えたくないものだ

マラヤの秘宝

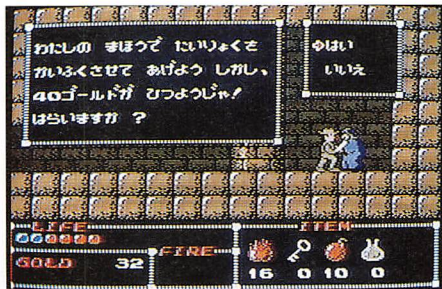
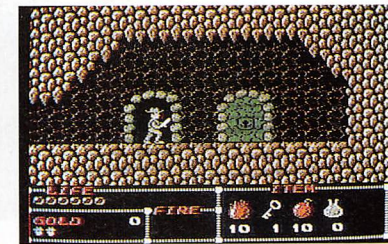
媒　体	ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	アクション

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■3月21日発売予定

秘宝をめぐるアクションゲーム

東南アジアの秘境、マラヤ地方。その奥深くには、伝説の秘宝がいまだ眠っているという。キミは、その「マラヤの秘宝」を探しに、インディージョーンズばりの大冒険をくりかえし、マラヤ地方へとむかうのだ。途中には、広いジャングルや奥深い洞窟、行く手をさえぎるおそろしい魔人や怪物たちが、キミを待ちかまえている。おまけに道は迷路のようで、いたるところにワナがしかけてあるのだ。町や冒険の途中に出会う人たちからヒントや情報を集め、洞窟を探検しつつ、ときには怪物と格闘しながら進むなど、プレイヤーを満足させるような楽しい要素がぎっしりつまっている。スリルたっぷりのRPGっぽいアクションゲームになっているのだ。アイテムや武器などもそろっていて、途中であきることなく遊べる。敵の怪物もミイラなどで、ますます冒険の気分をもりあげる。

↑ジャングルをこえ、山をこえ秘境マラヤをめざすのだ

↑アイテムもいくつかあって、RPGのよう

↑ミイラなどの怪物たちとも戦わなければならない

↑体力制のゲームなので、ゲージにはつねに注意！

↑途中で出会った人々からヒントがもらえる

熱血柔道

媒　体	(ROM)
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	スポーツ

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■3月21日発売予定

柔の道に命をかけた男の意地が火と燃える

修行中の指導はよく聞いておこう

そのむかし「柔道一直線」というテレビドラマがあった。主役が桜木健一、ほかに近藤正臣もライバルとして出ていた……。

そしてMSXにも柔道のゲーム、『熱血柔道』が登場した。これさえあれば、キミも桜木健一や近藤正臣になれるのだ。ただし、足でピアノがひけるようにはならないけどね……。

４人の用意されたキャラクタから１人を選んで、道場に入門するところからゲームははじまる。受け身や打ちこみなどの修行や昇段試験を受けてレベルを上げていき、町内大会にはじまり、最終的にはオリンピックで優勝するのが目的になる。

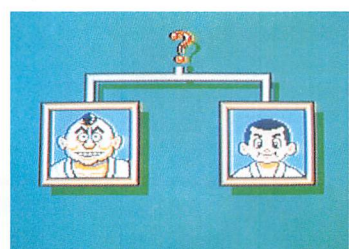
わざも"背負い投げ"や"大外がり""内股""巴(ともえ)投げ"はもちろん、"けさがため"や"横四方"などの寝わざも使えて気分満点。審判の「はじめ」や「いっぽん」などの声が、またゲームの雰囲気をもりあげる。とうぜん、２人で対戦することもできる。

また、実際にキャラクタを操作して楽しむほか、"AUTOモード"で監督として、選手に指示を出すだけで楽しむこともできるのだ。

オリンピックまでいき、優勝すれば、ポニースポーツニュースが放送されて、キミの優勝決定シーンをVTR(?)で再現してくれるというれしいおまけもついている。

まずはつらい修行からはじめるのだ

わざのきまりかたもリアルだ

寝わざも使える本格派だ

どんどん勝ち進んでオリンピックへ！

釣りキチ三平 釣り仙人編

媒　体	(2DD)
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	8,200円
ジャンル	スポーツ

■ビクター音楽産業■☎03-423-7901■3月下旬発売予定

釣りキチシリーズ第２弾!!

遠い西の国に、むかしから釣りのじょうずな老人がいた。その老人こそ、釣りの奥義を極めた釣り仙人なのだ。彼は、オリジナルの釣りコースを作り、うでに自信のある釣り人の挑戦を受けていたが、そのコースの主(ぬし)を釣り上げたものはひとりもいなかった。

矢口高雄原作の同名漫画のゲーム化、第２弾。今回は前作の本格的な釣りシミュレーションにくわえ、アクションゲームの要素をたっぷり。

ゲームは、左右にスクロールする画面で移動し、エビやカニなどの敵をかわして、魚を釣りながら、主のいる部屋のカギを手に入れるのだ。コースは全部で６つあり、先にすすむほどコースは長く複雑なものになっていく。ルアーの選択など、作戦をたてることも重要。たんなるアクションにとどまらず、釣りのテクニックも必要だ。

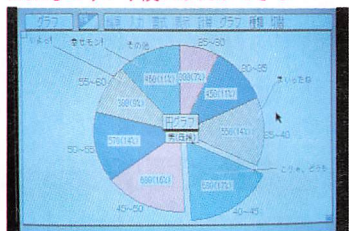
前作にくらべてアクションゲームの要素が多分に取りこまれている

釣りざおのさばきや、リール、ルアーの操作など、テクニックが必要とされる

GCALC

表計算ソフトでMSXを活用

■ハル研究所■☎03-252-5561■4月発売予定

こんなきれいな円グラフも作れる。MSXもこういう使いかたができる

『HALNOTE』用ソフトがまた登場した。この『GCALC』は、いわゆる表計算ソフトで、データの計算、表やグラフの作成などができる。表は64×128文字の大きなものまで、グラフは円、棒、折れ線など作成可能だ。先日発売されたHALNOTE用カード型データベース『GCARD』のデータをあつかうこともできる。また、16ビット機の、MS-DOS上のデータなどを変換する機能も備えているので、家に会社のデータを持ち帰って仕事することも可能だ。

媒　体	(2DD)
対応機種	MSX 2/2+ ※
VRAM	128K
価　格	14,800円
ジャンル	実用ソフト

※ハル研究所から発売中の『HALNOTE』が必要です。

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークはMSX 2/2+のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
2月	3日	★ウィザードリィ(R)/アスキー/12,800円
	4日	★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円♪
	8日	◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円♪
	上旬	★アンジェラス(D)/エニックス/8,200円♪
	17日	★牌の魔術師(R)/コナミ/5,800円
	21日	★プリントショップII(D:要漢字ROM)/ソニー/12,800円
	21日	★ザ・ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	22日	★コナミゲームコレクション番外編(D)/コナミ/4,800円
	下旬	★マスター・オブ・モンスターズマップコレクション(D)/システムソフト/4,500円
	下旬	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬	★ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	下旬	★少女遊戯(D)/グレイト/7,800円
	下旬	★秘録　首斬り館(D)/BIT²/8,800円
3月	3日	★ウルティマI(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	3日	★デュアルターゲット第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定♪
	8日	MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/380円
	8日	◎ディスクステーション春号(D)/コンパイル/3,980円♪
	上旬	★ワープロカートリッジ(R+D)/松下電器/価格未定
	上旬	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	上旬	★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	15日	★美しき獲物たちPART6(D)/グレイト/4,000円
	18日	◎ディスクパック(D)/パナソフトセンター/2,980円♪
	中旬	★パックマニア(D)/ナムコ/6,800円♪
	中旬	★プレイボールII(D)/ソニー/6,800円
	21日	★マラヤの秘宝(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日	★熱血柔道(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬	●ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円♪
	下旬	●プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト(D)/ナムコ/3,200円♪
	下旬	★釣りキチ三平　釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円
	下旬	★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	下旬	三つ目がとおる(R)/ナツメ/7,800円
	?	★センターコート(D)/ナムコ/6,800円♪
	?	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	?	★マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	?	★死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
4月	8日	MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/380円
	8日	◎ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円♪
	?	★魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	?	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	?	★ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
4月	?	★GCALC(D:要ハルノート)/ハル研究所/14,800円
5月以降発売日未定		●ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定♪
		★ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/価格未定♪
		★シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		★時空の花嫁(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
		★白と黒の伝説　百鬼編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		★白と黒の伝説　輪廻転生編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		★白と黒の伝説　アスカ編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		★ガルフォース　怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★ガルフォース　虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		★スターダストハイスクール(D)/データウエスト/7,600円
		★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/価格未定
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		★妖怪変紀行(D)/ブレイン・グレイ/6,800円♪
		★ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
		★ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
		★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
		★東方見文録(D)/ナツメ/価格未定
		★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
		★名監督(D)/JDS/価格未定
		★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
		★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
		★パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★サイレントサービス(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★ガンシップ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
		★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
		未定　ハイドライドX(未定)/T&Eソフト/価格未定

この情報は1月27日現在のものです。

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
2月21日	HBP-F1C(カラープリンター)/ソニー/49,800円

記号が増えました。◎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用ソフトです。価格のあとの♪はMSX-MUSIC対応です。

理づめの大戦略から生まれた純粋社内生産のファンタジー

FAN CLIP

マスター・オブ・モンスターズ

木下聖雅

（システムソフト社長室広報課課長）

いるかのクリッパーは福岡が好きだ。表舞台でバンバンいばっている東京と違って、シャイで繊細な文化の雰囲気がある。その証拠に食べ物がうまい。ここには10年たっても語りつがれていそうな、いいソフトを作るユニークなソフトハウスが2社ある。1つは以前登場したリバーヒルソフト、もう1つが今回のシステムソフトだ。

かつて「妙安寺ファミリーバンド」というバンドで活躍

きのしたせいか　1953年鳥取生まれ。福岡大学経済学部卒。バンド活動、音楽誌『ブルージャグ』制作を経て、システムソフト入社。広告、販売促進、広報の体制作りを進めてきた。

大戦略シリーズの最初のソフトは1985年に出したPC98用の『現代大戦略』です。かなり力を入れて作ったんですが、最初のうちは売れなかったですね。

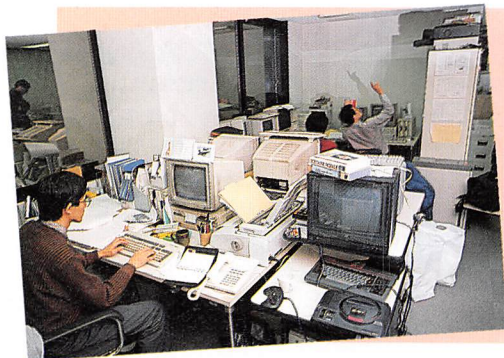
年末にどーんと出したら、年があけてどーんと返品が来て、倉庫に入りきらず会議室にまで積みあげていた時期がありました。さてどうしよう、とそのなかで会議したりして。出版社をまわっても「こんなめんどくさいの遊べないよ」という感じで後回しにされてましたね。

不条理な世界の“大戦略”

ぼく自身は戦車とか好きじゃないので、個人的に遊ぶためにキャラクタだけファンタジーに変えたのを作ってよと開発に頼んでいたんです。それがきっかけになって開発されたのが、PC98用の『ファンタジーナイト』です。うちはたいてい98でやってからPC88やMSXなどの8ビット機用を開発するんですが、これのRPG的な要素をもっと強くして、8ビット機用に開発したのが『マスター・オブ・モンスターズ』なんです。

MSXの『大戦略』は、うちがMSXになじみが薄かったせいもあって、マイクロキャビンさんにやっていただいたわけですが、『マスター・オブ・モンスターズ』は、純粋に社内生産でやりました。これまでは外部に協力してもらいながら、MSXのソフトを出していたので、はじめてシステムソフト印のMSX用ゲームを出せたという感触があります。これからはMSXにも力を入れたいですね。

大戦略とはまた違って、不条理の世界というか情念の世界というか、これから発展する可能性を持った分野が開けたのではないかと思っています。

ぼくがほんとに作りたいソフトはごくシンプルなものなんですよ。会話型アドベンチャーのように文字だけのソフトで、ロジックの限界が見えないインテリジェンスを持ったもの。わかりますか。わからないでしょ。

上＝10階建てのシステムソフトビル　左＝そのなかにある企画室。ソフトの企画やデバッグなどをやっている。ん、メガドライブ……

下＝システムソフトのクレオパトラと呼ばれる、広報課の咲山さん

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋尾上全利＋白戸知己＋神保郁雄＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋永野正興〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋小松雅彦＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋阿部真司＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUS TRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋高梨誠■COVER ARTIST＝中野カンフー！■COVER PHOTO GRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

EDITOR VOICE

今月は十字軍が燃えた。メラメラ。どんなものにも理由があるはずで、十字軍だって適当に燃えたわけではない。

①今春は期待度大のソフトが出るというので、巻頭はそのスクープに取っておかなくちゃ。②アンケートの特集希望で上位に登場した『アークス』もガツンと攻略するために第2巻頭くらいはほしい。③年末年始、期待のソフトたちがどどっと発売されたが、それまでさんざん先取りでやりすぎたツケがまわってきて、もはや巻頭でどかんとやるだけの材料がない。そういうわけで、十字軍が巻頭からこぼれたおいしいゲームをまとめて面倒見ることになったのだ。しかし、ほんとうの理由は④いつも巻頭やファンダムに負けて2、3位が多い「アンケート・おもしろかった記事」の1位に輝きたい。この願いは最近粛清された元ボスの魂の叫びでもあった。発想は、たくさんゲームをやればたくさん票を取れるだろうという浅いものだが、年末年始を返上してやっていたせいか内容は深い。ううむ、怪我の功名である。

次号4月号は平成元年春創刊2周年だ 3月8日発売！

AD INDEX

KONAMI

定番

モッテイルノガアタリマエ。

コナミ・ゲームコレクション

おなじみコナミゲームコレクションVol.1～4に続き、好評レトロゲーム＋(特別企画おまけゲーム)の番外編が近日発売だ。

コナミ・ゲームコレクション番外編 MSX2 対応 3.5″2DD(ディスク版)各4,800円 **2月中旬発売！**

コナミ・レトロゲーム集
ピポルス、ハイパー・ラリー、ロード・ファイター

一発・ゲーム集
つるりん君、はいぱーそーめん

パーティー・ゲーム集
タイトルあわせ、アゴボード

一部対応しないゲームもあります。

好評発売中！

コナミ・ゲームコレクションVol.1～4

MSX対応 3.5″2DD(ディスク版)各4,800円

ディスク2枚組

魔成伝説、けっきょく南極大冒険、イーアル・カンフー、イーガー皇帝の逆襲、王家の谷(ディスクバージョン)

コナミのボクシング、コナミのテニス、ビデオハスラー、ハイパーオリンピックI、ハイパースポーツII

ツインビー、スーパーコブラ、スカイジャガー、タイムパイロット、ネメシス(グラディウス海外版)

4
スポーツ・シリーズII

コナミのサッカー、コナミのピンポン、コナミのゴルフ、ハイパーオリンピックII、ハイパースポーツIII

週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌011(851)3000【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000【関東地区】東京03(262)9110【北陸地区】新潟 025(229)1141【関西地区】大阪06(334)0399【四国地区】松山0899(33)3399【九州地区】福岡092(715)8200大牟田0944(55)4444鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25/大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号/札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号/福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

コナミのMSXニューラインナップを紹介しよう。まず、8人のキャラクターから対戦相手をセレクトできる『牌の魔術師』。そして、あの『魂斗羅』のMSXバージョンだ。いずれも、なかなかに、手ごわい。そこで必勝法とくれば、「努力・忍耐・インスピレーション、しかあるまい。打つ。撃つ。討つ。で、とことん健闘してくれたまえ。

楽しい。
しかし、あなどれない。

麻雀ゲームも、コナミがつくるとこうなる。というわけで、とにかく楽しい『牌の魔術師』新登場。シモン、ゴエモン、ポポロンをはじめ8人の人気キャラが勢ぞろい。キミと対戦する。しかも、対戦相手の性格設定もＯＫ。そのうえ、相手が成長。腕をあげ、キミに挑戦してくる。となると、なかなか、あなどれない。とはいえ、初心者にも対応しているあたりがコナミの心にくいところ。まずは覚えながらのキミも、本格派も、心いくまで面白がって頂きたい。

ルール設定
○ 食い断么　× 四連刻
× 自摸平和　× 大車輪
○ 十三不搭　× 槓ウラ
○ 流し満貫　○ ダブルロン
× 八連荘　○ 二飜縛り
終了

東一局　リーチ!

© KONAMI 1989

コナミの人気キャラ8人が「お相手申す」。

ゴエモン　ヴェノム
アフロディーテ　ポポロン
モアイ　シモン　ペンギン　スナッチャー

牌の魔術師™
はいのまじゅつし

音声出力機能付

MSX2対応	ROMカートリッジ	新10倍対応
5,800円(予価)	VRAM128KB	2月中旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市 関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000
北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

平成元年3月10日発行
第3巻第3号（通巻24号）
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 高橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価420円

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—3